

**FAKULTI SAINS KOMPUTER
&
TEKNOLOGI MAKLUMAT**

Perpustakaan SKTM

**NOR RAHIMAH BINTI ABDUL RAHIM
WET000263**

**KIOSK INFORMASI SAJIAN MALAYSIA II
FESTIVE FOOD ONLINE**

**KERTAS PROJEK INI ADALAH SEBAHAGIAN
DARIPADA KEPERLUAN KURSUS IJAZAH
SARJANA MUDA TEKNOLOGI MAKLUMAT
(PENGURUSAN)**

SESI 2002/2003

**PENYELIA :
PROF. MADYA DR. ZAITUN ABU BAKAR**

**MODERATOR :
PUAN SRI DEVI RAVANA**

ABSTRAK

Laman web kiosk Festive Food Online merupakan satu laman web yang mengandungi informasi-informasi resepi perayaan masyarakat di Malaysia. Mengandungi ciri-ciri yang menarik seperti interaktif, mudah capaian, kebolehsediaan, mesra pengguna dan lain-lain lagi.

Laporan ini akan menerangkan beberapa langkah yang telah dilaksanakan dalam pembangunan projek ini. Laporan ini dibahagikan kepada lima bahagian. Bahagian pertama menerangkan pengenalan projek ini secara keseluruhannya. Bahagian ini termasuklah topik seperti tujuan projek, objektif projek, skop projek, sasaran pengguna dan penjadualan projek.

Bahagian kedua laporan ini ialah kajian literasi. Dalam bahagian ini, beberapa topik yang relevan dengan projek ini telah dikupas untuk dianalisis dan untuk menambah pengetahuan daripada kajian laman web yang sedia ada.

Metodologi yang digunakan dalam pelaksanaan projek akan diterangkan dalam bab tiga laporan ini. Di sini, model prototaip pantas serta teknik pengumpulan maklumat dibincangkan.

Bahagian ke empat laporan ialah analisa sistem. Bahagian ini mengandungi pengenalan, keperluan fungsian dan bukan fungsian, aliran data dalam rajah aliran data serta keperluan sistem. Bahagian kelima ialah rekabentuk sistem yang menghuraikan rekabentuk struktur sistem, rekabentuk pangkalan data, rekabentuk antaramuka pengguna dan rekabentuk borang input.

Bahagian keenam laporan ialah pelaksanaan sistem. Bahagian ini mengandungi pengenalan, persekitaran pembangunan projek, konfigurasi perkakasan dan perisian

yang digunakan, peyediaan data, hubungan dengan pangkalan data dan pengkodan. Selain itu, perubahan daripada modul yang terdahulu yang telah dilakukan ke atas sistem yang telah dibangunkan juga dibincangkan di sini.

Bahagian ke tujuh ialah pengujian sistem. Bab ini membincangkan teknik pengujian yang digunakan dalam pembangunan sistem ini. Bab ini juga menerangkan proses pengujian yang biasa dijalankan oleh pembangun sistem.

Bahagian ke lapan laporan ini ialah penilaian sistem dan perbincangan. Bab ini membincangkan kekuatan dan kelemahan sistem serta peningkatan di masa hadapan.

Masalah yang timbul dan cara penyelesaian yang digunakan serta pengetahuan yang diperolehi daripada projek ini juga dibincangkan dalam bab ini.

PENGHARGAAN

Abstrak

Setinggi-tinggi penghargaan ditujukan kepada penyelia saya, Prof. Madya Dr. Zaitun Abu Bakar yang telah memberi peluang dan tunjuk ajar serta bimbingan kepada saya dalam menyiapkan Projek Akhir Latihan Ilmiah 2 ini.

Tidak dilupakan juga kepada moderator saya, Puan Sri Devi Ravana yang telah memberi komen dan idea membina kepada saya sepanjang sesi viva tempohari.

1.2 Tujuan Projek

Terima kasih kepada keluarga tersayang dan saudara Azrie Mohd Yunus yang banyak memberi perhatian dan dorongan dalam menyiapkan projek pembangunan laman web Festive Food Online ini.

1.6 Pernyataan Masalah

Teristimewa ucapan penghargaan buat rakan-rakan seperjuangan Aniza, Ain, Ina, Marie dan Julie yang banyak memberikan tunjuk ajar sepanjang menyiapkan laporan Projek Akhir Latihan Ilmiah 2 ini. Jasa kalian akan dikenang sehingga akhir hayat.

1.10 Ringkasan Bab 1

Ucapan Terima kasih buat semua pihak yang terlibat secara langsung atau tidak langsung semasa tempoh pelaksanaan laporan projek ini.

2.2 Sejarah Internet

2.3 Apa Itu WWW

Nor Rahimah Abdul Rahim

2.4 Kajian Penerimaan Di Internet

Jabatan Sains Maklumat dan Perpustakaan

2.4.1 Perbandingan Kajian

2.5 Kajian Pembangunan Sistem

SENARAI KANDUNGAN

Abstrak	i
Penghargaan	ii
Senarai Jadual	iv
Senarai Rajah	v
BAB 1 : PENGENALAN	
1.1 Pengenalan Projek	1
1.2 Tujuan Projek	2
1.3 Objektif Projek	3
1.4 Skop Projek	4
1.5 Kepentingan Projek	5
1.6 Pernyataan Masalah	5
1.7 Sasaran Pengguna	5
1.8 Penjadualan Projek	6
1.9 Hasil Yang Dijangka	9
1.10 Ringkasan Bab 1	9
BAB 2 : KAJIAN LITERASI	
2.1 Apa Itu Internet	10
2.2 Sejarah Internet	11
2.3 Apa Itu WWW	13
2.4 Kajian Penemuan Di Internet	15
2.4.1 Perbandingan Kajian	19
2.5 Kajian Pembangunan Sistem	20

2.5.1	Kriteria	21
2.5.2	Ciri-Ciri Pada Laman Web	22
2.5.3	Persekitaran Pembangunan	23
2.5.4	Kebaikan Dalam Aplikasi Web	24
2.5.5	Kajian Masalah Laman Web	26
2.6	Ringkasan Bab 2	27
BAB 3 : METODOLOGI		
3.1	Pengenalan	28
3.2	Model Pembangunan Projek	
3.2.1	Jenis Pendekatan – Model Prototaip	28
3.2.1.1	Pemprototaipan pantas	29
3.2.2	Kebaikan Model Prototaip	30
3.3	Teknik Pengumpulan Maklumat	31
3.4	Ringkasan Bab 3	32
BAB 4 : ANALISA SISTEM		
4.1	Analisis Keperluan	34
4.1.1	Keperluan Fungsian	34
4.1.2	Keperluan Bukan Fungsian	35
4.2	Keperluan Sistem	36
4.2.1	Keperluan Perkakasan	37
4.2.2	Keperluan Perisian	37
4.3	Permodelan Proses	38
4.3.1	Rajah Konteks	38

7.1	4.3.2	Rajah Sifar	40
7.2	4.3.3	Gambarajah Anak	41
4.4		Ringkasan Bab 4	43

BAB 5 : REKABENTUK SISTEM

5.1		Pengenalan	44
5.2		Rekabentuk Struktur Sistem	44
5.3		Rekabentuk Borang Input	49
5.4		Rekabentuk Antaramuka Sistem	50
5.5		Rekabentuk Pangkalan Data	54
5.6		Kamus Data	55
5.7		Ringkasan Bab 5	56

BAB 6 : PELAKSANAAN SISTEM

6.1		Pengenalan	57
6.2		Persekitaran Pembangunan	57
6.3		Konfigurasi Perkakasan	57
6.4		Konfigurasi Perisian	58
6.5		Pembangunan Projek	58
6.6		Penyediaan Data	58
6.7		Hubungan Pangkalan Data	59
6.8		Pengekoden	59
6.9		Perubahan daripada modul terdahulu	60
6.10		Ringkasan Bab 6	61

BAB 7 : PENGUJIAN SISTEM

7.1	Pengenalan	62
7.2	Proses Pengujian	62
7.3	Jenis-jenis pengujian	63
7.3.1	Pengujian Unit	64
7.3.2	Pengujian Integrasi	66
7.3.3	Pengujian Sistem	66
7.4	Ringkasan bab 7	67

BAB 8 : PENILAIAN DAN PERBINCANGAN SISTEM

8.1	Pengenalan	68
8.2	Kekuatan Sistem	68
8.3	Kelemahan Sistem	69
8.4	Peningkatan Di Masa Hadapan	70
8.5	Masalah yang ditemui dan penyelesaian	71
8.6	Pengetahuan dan pengalaman yang didapati	72
8.7	Ringkasan bab 8	73

MANUAL PENGGUNA

APPENDIKS

A SOALAN TEMURAMAH

B CONTOH-CONTOH KOD

RUJUKAN

Rajah 5.1	Struktur Menu Utama Laman Web Kiosk Festive Food Online	46
Rajah 5.2	Struktur Menu Laman Utama Ke Modul Pentadbir	45
Rajah 5.3	Carta Alir Modul Pentadbir	47
Rajah 5.3.1	Carta Alir Modul Pengguna	48
Rajah 5.6	Borang Cadangan Resepi Baru	49
Rajah 5.7	Antaramuka Menu Utama	51

SENARAI RAJAH DAN JADUAL

Jadual 1.1	Jadual Perkembangan Pembangunan Laman Web Festive Food Online	7
Jadual 2.1	Senarai Laman Web Yang Telah Dibuat Kajian	18
Jadual 5.1	Kamus Data Pentadbir	55
Jadual 5.2	Kamus Data Komen	55
Jadual 5.3	Kamus Data Cadangan Resipi	55
Jadual 5.4	Kamus Data db_user	56
Jadual 6.1	Konfigurasi Perisian	58
Rajah 3.1	Model Prototaip	29
Rajah 3.2	Model Pemprototaipan Cepat	30
Rajah 4.1	Rajah Konteks Modul Pentadbir	39
Rajah 4.2	Rajah Konteks Modul Pengguna	39
Rajah 4.3	Rajah Sifar Modul Pentadbir	40
Rajah 4.4	Rajah Sifar Modul Pengguna	40
Rajah 5.1	Struktur Menu Pentadbir	44
Rajah 5.2	Struktur Menu Laman Utama Ke Modul Pentadbir	45
Rajah 5.4	Struktur Menu Utama Laman Web Kiosk Festive Food Online	46
Rajah 5.5	Carta Alir Modul Pentadbir	47
Rajah 5.5.1	Carta Alir Modul Pengguna	48
Rajah 5.6	Borang Cadangan Resepi Baru	49
Rajah 5.7	Antaramuka Menu Utama	51

Rajah 5.7.1	Antaramuka Resipi Festival	51
Rajah 5.7.2	Antaramuka Penawar Semulajadi	52
Rajah 5.7.3	Antaramuka Menu Rempah Ratus	52
Rajah 5.7.4	Antaramuka Ruangan Maklumbalas Pengguna	53
Rajah 5.7.5	Antaramuka Menu Cadangan Resepi Pengguna	53
Rajah 6.1	Contoh kod ASP yang digunakan	59
Rajah 7.1	Proses pengujian yang paling kerap digunakan	63

BAB 1

University of Malaya

BAB 1: PENGENALAN

1.1. Pengenalan Projek

Menyunkat majmuk Malaysia sememangnya mempunyai pelbagai jenis perayaan yang tentunya unik dan tersendiri. Laman web kiosk Festive Food Online merupakan suatu laman web yang memberikan informasi tentang resepi-resepi yang menjadi pilihan pada setiap festival yang berlangsung di Malaysia. Laman web ini memberikan pelbagai maklumat tentang resepi-resepi pilihan setiap festival di Malaysia contohnya Hari Raya Aidilfitri, Tahun Baru Cina, Pesta Kaamatan dan sebagainya. Kesemua festival ini merupakan perayaan utama yang dirayakan oleh semua rakyat Malaysia.

BAB 1

Oleh itu, laman web ini menyediakan resepi-resepi pilihan yang sesuai untuk setiap festival. Laman web ini boleh diakses oleh semua orang melalui komputer atau telefon pintar. Ini akan memudahkan orang ramai untuk mencari resepi-resepi yang mereka perlukan. Mereka hanya perlu melayari laman ini dan klik merebut resepi-resepi yang dikehendakinya. Selain itu, pengguna juga boleh memberi pengalaman dan memberikan maklum balas kepada sistem mengenai resepi-resepi tersebut. Para pengguna juga diberi peluang bagi menyatakan cadangan resepi-resepi yang disukai oleh mereka. Laman web ini merupakan sebuah laman web yang berinformasi dan mesra pengguna serta interaktif iaitu membolehkan pengguna mencapai serta melayari laman itu tanpa mengelirukan mereka sebaliknya menyenangkan mereka bagi mendapatkan maklumat yang diperlukan.

Para pengguna yang melayari laman web ini akan dapat menikmati pelbagai perkhidmatan lain seperti tips dan petua memasak, artikel rempah ratus yang menyediakan paparan maklumat mengenai rempah ratus atau bush-bush yang terdapat dalam Malaysia. Setiap resepi juga disertakan dengan nilai kandungan kalorinya.

BAB 1 : PENGENALAN

1.1 Pengenalan Projek

Masyarakat majmuk Malaysia sememangnya mempunyai pelbagai jenis perayaan yang tentunya unik dan tersendiri. Laman web kiosk Festive Food Online merupakan suatu laman web yang memberikan informasi tentang resepi-resepi yang menjadi pilihan pada setiap festival yang berlangsung di Malaysia. Laman web ini memberikan pelbagai maklumat tentang resepi-resepi pilihan setiap festival di Malaysia contohnya Hari Raya Aidilfitri, Tahun Baru Cina, Pesta Kaamatan dan sebagainya. Kesemua festival ini merupakan perayaan utama yang disambut oleh semua rakyat Malaysia.

Orang ramai yang ingin mendapatkan maklumat seperti resepi-resepi juadah pilihan yang utama ketika perayaan boleh mendapatkannya di laman ini. Laman web ini boleh dilayari pada bila-bila masa sahaja tanpa had masa ditetapkan. Ini akan memudahkan orang ramai mendapat gambaran sebenar setiap resepi ini. Mereka hanya perlu melayari laman ini dan klik menu atau kategori resepi yang dikehendaknya.

Selain itu, pengguna juga boleh berkongsi pengalaman dan memberikan maklumbalas kepada sistem mengenai resepi-resepi tersebut. Para pengguna juga diberi peluang bagi menyatakan cadangan resepi-resepi yang disukai oleh mereka. Laman web ini merupakan suatu laman web yang berinformasi dan mesra pengguna serta interaktif iaitu membolehkan pengguna mencapai serta melayari laman itu tanpa mengelirukan mereka sebaliknya menyenangkan mereka bagi mendapatkan maklumat yang diperlukan.

Para pengguna yang melayari laman web ini akan dapat menikmati pelbagai perkhidmatan lain seperti tips dan petua memasak, artikel rempah ratus yang menyediakan paparan maklumat mengenai rempah ratus atau buah-buahan yang terdapat dalam Malaysia. Setiap resepi juga disertakan dengan nilai kandungan kalorinya.

Selain itu, pengguna juga boleh mendapat maklumat mengenai sesuatu festival atau perayaan ketika resepi tersebut dihidangkan. Contohnya maklumat perayaan di negeri Sabah dan Sarawak yang terkenal dengan kepelbagaian kaum dan budayanya yang tersendiri.

Para pengguna diberi bonus pada ruangan Sihat Ria serta ruangan Penawar yang memaparkan artikel mengenai kesihatan serta khasiat rempah ratus di Malaysia. Maka dengan ini, pengguna mendapat panduan dan pengetahuan secara percuma.

1.2 Tujuan Projek

Tujuan utama pembangunan sistem adalah untuk memberikan maklumat resepi dan informasi kepada pengguna mengenai juadah atau hidangan yang sering disediakan ketika sesuatu perayaan. Ini merupakan secara tidak langsung memberi peluang kepada pengguna yang ingin mencuba resepi masakan kaum-kaum lain. Ini bersesuaian dengan budaya masyarakat Malaysia yang sering merayakan perayaan pelbagai kaum bersama. Dengan hanya melayari laman web ini, pelbagai maklumat dan pengetahuan yang diperlukan boleh diperolehi. Ini juga merupakan satu kemudahan bagi pengguna kerana ianya percuma tanpa perlu bayaran. Pengguna juga dapat menggunakan laman web ini dengan sepenuhnya kerana pelbagai perkhidmatan istimewa yang mementingkan keperluan pengguna disediakan.

1.3 Objektif Projek

Antara objektif pembangunan sistem ini ialah:

- i. **Memberikan maklumat kepada pengguna.**

- Tujuan laman web kiosk Festive Food Online ini dibangunkan adalah untuk memberikan kemudahan kepada para pengguna bagi mendapatkan maklumat tentang sesuatu resepi yang menjadi pilihan utama ketika sesuatu perayaan berlangsung

ii. Menjimatkan masa

- Melalui pembinaan laman web Festival Food Online ini, pengguna dapat menjimatkan masa untuk mencari resepi-resepi setiap kaum pada musim perayaan. Mereka hanya perlu melayari laman web ini.

iii. Memperkenalkan masakan tradisional setiap kaum.

- Para pengguna juga boleh mengetahui dan mengenali dengan terperinci resepi pilihan utama yang menjadi khazanah turun-temurun sesuatu kaum apabila menyambut sesuatu perayaan.

iv. Peluang untuk perbincangan dan bertukar fikiran.

- Pengguna boleh bertukar pandangan dan resepi di laman web ini melalui ruangan maklumbalas yang telah disediakan. Mereka boleh menghantar apa-apa resepi yang dikehendaki ataupun memohon resepi daripada pengguna yang lain. Pengguna boleh berinteraksi secara terus dengan pengguna lain dengan menggunakan e-mail.

v. Capaian data dengan mudah

Pengguna tidak perlu bersusah payah untuk mencari maklumat resepi dari buku-buku resepi yang dijual. Mereka hanya perlu melayari laman web kiosk Festive Food Online dan klik pada butang carian

- resepi yang ada dalam pangkalan data laman web ini. Kesemua resepi yang disediakan adalah percuma dan mudah dicapai pengguna.

vii. Penggunaan teknologi maklumat

- Dalam era teknologi maklumat dan komunikasi kini, kita tidak seharusnya alpa untuk menggunakan segala kemudahan yang ada untuk menyampaikan maklumat dengan efektif dan berkesan. Oleh itu, pembinaan laman web kiosk Festive Food Online ini sememangnya bersesuaian dengan arus teknologi maklumat kini.

1.4 Skop Projek

Pembangunan laman web kiosk Festive Food Online ini tertumpu kepada empat skop yang utama. Skop ini akan dijadikan sebagai panduan dalam pembangunan projek laman web Festive Food Online. Skop ini diterangkan seperti berikut:-

- i) Memaparkan maklumat resepi mengikut festival dalam bentuk laman web yang menarik dan interaktif. Laman web ini adalah gabungan tekstual dan grafik berserta dengan informasi kesihatan, petua tradisional, penawar semulajadi dan rempah ratus.
- ii) Laman web ini menawarkan dua jenis bahasa pengantar iaitu bahasa Melayu dan bahasa Inggeris khusus untuk semua kaum di Malaysia
- iii) Selain itu, laman ini berguna untuk pengguna yang gemar mencuba masakan kaum-kaum lain.

1.5 Kepentingan Projek

- i) Pengguna dapat mencapai maklumat mengenai resipi setiap festival di Malaysia

dengan percuma jika dibandingkan dengan cara manual.

- ii) Laman web kiosk Festive Food Online ini adalah berfaedah di mana pengguna boleh mengadakan perbincangan dengan pengguna lain dan pihak pentadbir
- iii) Pengguna juga mendapat perkhidmatan lain seperti informasi kesihatan, nilai kalori dan nutrisi setiap hidangan dan sebagainya.

1.6 Pernyataan Masalah

- i) Kepelbagaian kaum di Malaysia menjadikan masyarakat peka dengan kehendak kaum lain. Contohnya, kaum India akan memasak makanan kaum melayu disamping masakan tradisinya untuk dihidangkan kepada para tetamu kaum melayu.
- ii) Tiada lagi satu laman web yang khusus untuk memaparkan resipi setiap perayaan di Malaysia
- iii) Buku-buku resepi agak mahal di pasaran dan ibu-ibu yang bekerjaya tiada masa untuk pergi membelinya.

1.7 Sasaran Pengguna

Sasaran pengguna ialah ibu-ibu yang bekerja tetapi suka untuk memasak sendiri di rumah. Kebanyakan daripada pengguna ini tiada masa untuk mencari buku-buku resepi. Oleh itu, mereka boleh mendapatkan resepi-resepi yang mereka kehendaki dengan melayari laman web kiosk Festive Food Online ini dengan percuma.

1.8 Jadual Pembangunan Projek

Dalam pembangunan laman web kiosk Festive Food Online, perancangan telah dibuat supaya projek ini dapat mencapai objektif dan matlamat yang telah ditentukan. Beberapa fasa yang penting, terutamanya yang dinyatakan dalam model pembangunan projek diikuti.

Lima fasa utama yang digunakan dalam model ini ialah:-

Fasa 1 – Analisis keperluan

Fasa 2 – Rekabentuk

Fasa 3 – Pengkodan

Fasa 4 – Pengujian

Fasa 5 – Penyelenggaraan.

Penjelasan bagi setiap kelima-lima fasa diterangkan dalam Bab 3.

Perancangan juga dibuat mengikut tempoh masa yang diperlukan untuk setiap fasa.

Jadual pembangunan projek laman web kiosk Festive Food Online ditunjukkan pada

Jadual 1.1

Tugas/Bulan	JUN 2002	JULAI 2002	OGOS 2002	SEPTEMBER 2002	OKTOBER 2002	NOVEMBER 2002	DISEMBER 2002	JANUARI 2002
Analisis Keperluan	██████████							
Rekabentuk			██████████					
Pengkodan					██████████	██████████		
Pengujian Sistem						██████████		
Penyelenggaraan							██████████	
Dokumentasi								██████████

Jadual 1.1 Jadual Perkembangan Pembangunan Laman Web Festive Food Online

1.9 Hasil yang dijangka

Hasil yang dijangka daripada pembangunan laman web Festive Food Online ini adalah sebuah laman web yang mampu menyediakan himpunan resepi-resepi daripada setiap festival utama di Malaysia. Selain itu, laman web ini juga akan menyediakan ruangan cadangan resepi dan maklumbalas antara pengguna dan pentadbir supaya ianya lebih interaktif di samping antaramuka yang menarik dan ramah pengguna.

1.10 Ringkasan Bab 1

Bab satu merupakan pengenalan kepada projek pembangunan laman web kiosk Festive Food Online ini. Dalam bab ini menerangkan dengan panjang lebar tentang tujuan projek, objektif projek, skop projek, sasaran pengguna, kepentingan projek, pernyataan masalah berkaitan projek ini, penjadualan projek yang dijangka serta hasil yang dijangka daripada pembangunan projek ini. Kesemua subtajuk ini memberikan keterangan sepenuhnya tentang pelaksanaan pembangunan laman web kiosk Festive Food Online.

BAB 2 : KAJIAN LITRASI

Ulasan literasi ialah suatu kajian latar belakang tentang pengetahuan dan maklumat tambahan untuk membangunkan sistem ini. Tujuannya ialah untuk mendapatkan kefahaman yang lebih baik ke atas alat-alat pembangunan yang boleh digunakan untuk membangunkan sesuatu projek dan juga mendapatkan pengetahuan yang lebih baik ke atas teknologi pembangunan yang digunakan semasa membangunkan sesuatu projek.

Untuk mencapai maklumat sistem dan melaksanakan sistem yang diinginkan ini mencapai objektifnya, kajian dan analisis perlu dirancang dan dilaksanakan dengan sempurna. Kajian dan penelitian maklumat telah dibuat mengenai konsep konsep atau teknik-teknik yang berkaitan dengan pembangunan sistem.

BAB 2

Internet merupakan salah satu cara komunikasi yang paling berkesan, cepat dan lebih mudah untuk digunakan oleh golongan atau lapisan masyarakat tidak mengira orang dewasa mahupun kanak-kanak. Internet ini juga dikenali sebagai lebuhraya siber kerana maklumat yang disampaikan melalui talian Internet amat berkesan kerana cepat sampai dan menyebarkan mesej. Walaupun zaman sebelum adanya talian Internet di seluruh dunia, masyarakat dunia banyak bergantung kepada perkhidmatan lain seperti telefon, faks, surat dan sebagainya. Namun, setelah Internet mula diperkenalkan dengan meluas, semua perhubungan dapat dirutinkan sendiri dan lebih selamat dan dipercayai. Contohnya perhubungan dengan sesama rakan yang tinggal jauh, boleh menggunakan email kerana mesej dapat memberi perhubungan yang selamat. Pada masa sekarang talian Internet semakin banyak diperkenalkan contohnya seperti Jaring, Trinet dan yang terbaru sekali yang diperkenalkan ialah Maxinet.

BAB 2 : KAJIAN LITERASI

Ulasan literasi ialah suatu kajian latar belakang tentang pengetahuan dan maklumat tambahan untuk membangunkan sistem ini. Tujuannya ialah untuk mendapatkan kefahaman yang lebih baik ke atas alat-alat pembangunan yang boleh digunakan untuk membangunkan sesuatu projek dan juga mendapatkan pengetahuan yang lebih baik ke atas metodologi pembangunan yang digunakan semasa membangunkan sesuatu projek.

Untuk mencapai matlamat sistem dan memastikan sistem yang dibangunkan ini mencapai objektifnya, kajian dan analisis perlu dirancang dan dilakukan dengan sempurna. Kajian dan pencarian maklumat telah dibuat mengenai konsep-konsep atau teknik-teknik yang boleh digunakan, perisian dan juga alatan yang sesuai.

2.1 Apa itu Internet?

Internet merupakan salah satu cara perhubungan yang paling berkesan, cepat dan lebih mudah untuk digunakan oleh semua golongan atau lapisan masyarakat tidak mengira orang dewasa mahupun kanak-kanak. Internet ini juga dikenali sebagai lebuhraya siber kerana maklumat yang disampaikan melalui talian Internet amat berkesan kerana cepat sampai dan menjimatkan masa. Walaubagaimanapun sebelum adanya talian Internet di seluruh dunia, masyarakat dunia banyak bergantung kepada perkhidmatan lain seperti telefon, faks, surat dan sebagainya. Namun, setelah Internet mula diperkenalkan dengan meluas, semua perhubungan dapat diuruskan sendiri dan lebih selamat dan dipercayai. Contohnya perhubungan dengan sesama rakan yang tinggal jauh, boleh menggunakan email kerana email dapat memberi perhubungan yang selamat. Pada masa sekarang talian Internet semakin banyak diperkenalkan contohnya seperti Jaring, Tmnet dan yang terbaru sekali yang diperkenalkan ialah Maxisnet.

Menurut kajian yang telah dijalankan oleh semua, dapat dipercayai bahawa Internet pada mulanya merupakan salah satu sistem yang pertahanan yang dimiliki oleh kerajaan Amerika Syarikat. Sebelum adanya Internet, ARPAnet (US Defense Advanced Research Projects Agency) atau dikenali sebagai Jabatan Pertahanan Amerika pada tahun 1969 telah membuat satu jaringan komputer yang berfungsi untuk menghindarkan terjadinya informasi berpusat, yang apabila terjadinya peperangan ia dapat mudah dihancurkan. Oleh itu apabila satu bahagian daripada sambungan network terganggu disebabkan oleh serangan musuh, jalur yang melalui sambungan itu secara automatiknya bersambung atau dipindahkan kepada sambungan yang lain. Setelah itu Internet telah digunakan oleh kebanyakan golongan akademik ULCA untuk keperluan penelitian dan pengembangan teknologi. Dan selepas daripada itulah, kerajaan Amerika Syarikat telah memberi kebenaran untuk digunakan secara komersial pada awal tahun 1990. Daripada berikut dapat membuat satu ringkasan sejarah yang bermula dari tahun 1960an lagi sehinggalah sekarang.

2.2 Sejarah Internet

- 1960-an - Sejarah bermula apabila semua pakar komputer dan para saintis telah berusaha untuk mencari langkah-langkah atau cara-cara untuk menghubungkan semua talian jaringan pada satu perkongsian untuk mempercepatkan perhubungan antara satu sama lain.
- 1969 – ARPANET (DoD Advanced Research Projects Agency) telah disambungkan kepada ULCA, University of California di Santa Barbara, University of Utah Stanford Research Institute.

- 1975 - Pada tahun ini pengurusan Internet telah ditukar kepada Agensi Pertahanan dan Komunikasi Amerika Syarikat
- 1979 - Penggunaan USENET telah mula menawarkan siarannya secara meluas kepada seluruh dunia
- 1981 - BITNET (Because It's Time Network) mula menawarkan perkhidmatan e-mail dan lain-lain perkhidmatan kepada seluruh dunia sebagai penerbitan maklumat. CSNET (Computer Sciene Network) menawarkan perkhidmatan e-mail kepada orang ramai.Kini , orang ramai dapat mengekses Internet menggunakan desktop komputer.
- 1982 - TCP/IP (Transmission Protocol Control / Internet Protocol) menjadi jaringan komunikasi yang standard dalam ARPANET.
- 1983 - MILNET dan DDN (Defense Data Network) berpecah daripada ARPANET.
- 1984 - Domain Name Server (DNS) mula diperkenalkan.
- 1986 - Cleveland FreeNet mula diperkenalkan dan beroperasi.
- 1987 - National Science Foundation (NSF) telah menandatangani perjanjian selama 5 tahun sebanyak 14 juta bersama IBM , MCI dan Michigan Educational Research Information Triad untuk menguruskan jaringan tersebut.
- 1988 - Robert Morris Jr. melepaskan "worm" ke dalam Internet.Banyak komputer telah rosak akibat daripada "worm" ini.
- 1990 - CERN (European Particle Physics Laboratory di Switzerland) mengembangkan World Wide Web.
- 1991 - NSF menghapuskan had penggunaan komersial Internet. DoDDS mula menggunakan CC:Mail

- 1992 - Kongres telah menerbitkan National Research and Education Network (NREN) sebagai wawasan untuk menyediakan bidang pengajaran dan penyelidikan untuk masyarakat. NREN tidak dibiayai oleh mana-mana.
- 1994 - Video digital dan audio mula tersebar di Internet.
- 1995 - Sekolah DODDS di Okinawa telah menerbitkan sambungan Internet.

Selepas itu Internet telah menjadi lebih raya siber kerana penggunaannya sangat penting pada hari ini. Semua lapisan masyarakat menggunakan Internet dengan sebaiknya untuk kemudahan berhubung antara satu sama lain walaupun yang jauh mahupun yang dekat. Oleh yang demikian dengan adanya Internet juga dapat mencari maklumat dengan lebih terperinci dan lebih berkesan. Oleh itu masyarakat sekarang banyak menggunakan Internet sebagai perhubungan antara satu sama lain. Seperti juga di negara kita Malaysia penggunaan internet semakin meluas terutamanya bagi pelajar. Ini kerana penggunaan Internet dapat mencari maklumat yang lebih berkesan dan dapat menjimatkan masa. Dengan ini juga dapat di simpulkan Internet adalah satu cara perhubungan yang canggih dan dapat mencari segala maklumat dengan lebih cepat dan berkesan tanpa membuang banyak masa.

2.3 Apa itu WWW?

Pada akhir tahun 1980-an, Dr Berners-Lee telah menulis perisian yang membolehkan halaman dalam komputernya dihubungkan menggunakan katakunci. Perkembangan selanjutnya membolehkan dokumen dalam pelbagai komputer dihubungkan selagi ia dihubungkan ke Internet. Format dokumen ini dinamakan HTML (Hypertext Markup Language)

Ianya berfungsi dengan menggabungkan teks dan grafik dalam satu dokumen atau antaramuka pengguna yang sama. Ianya juga mampu menggabungkan audio, video dan juga animasi dalam satu dokumen yang sama. Oleh itu dokumen Web boleh dianggap sebagai sebuah dokumen multimedia. Dokumen Web juga merupakan dokumen hiperteks yang boleh mengandungi pautan ke dokumen-dokumen yang lain atau lokasi lain. Gabungan hiperteks dan multimedia menjadikan Web sebagai satu aplikasi hipermedia yang unik dan mempunyai potensi yang besar.

WWW membolehkan aplikasi dan perkhidmatan yang bercorak multimedia disalurkan melalui Internet. Gabungan hiperteks, multimedia dan perkhidmatannya yang berbentuk dalam talian telah menjadikan WWW sebagai satu medium hipermedia yang berpotensi untuk digunakan dalam menjalankan pelbagai aktiviti harian. Kini Web adalah faktor utama yang mendorong perkembangan Internet yang pesat dan mampan. Ia telah digunakan untuk menyebarkan surat khabar, menyiarkan siaran radio dan menyalurkan laporan saham dalam masa nyata.

Kebolehan pelayar WWW (browser) menjadi pelanggan kepada pelbagai pelayan Internet membolehkan ia dijadikan sebagai satu antaramuka yang lengkap untuk menjelajahi Internet. WWW, TELNET, FTP dan kumpulan berita USENET adalah di antara perkhidmatan Internet yang boleh diperolehi secara terus dengan menggunakan URL yang betul.

Hiperteks - boleh ditakrifkan sebagai teks yang mempunyai banyak dimensi. Ia berbeza dari teks biasa seperti buku, artikel dan sebagainya yang ditulis dalam bentuk yang berturutan, manakala hiperteks ditulis dalam bentuk yang tidak linear. Hiperteks hanya boleh wujud dengan bantuan komputer. Melalui penggunaan komputer, sebuah dokumen hiperteks boleh dimasukkan pautan yang boleh menyambungkan pembaca ke dokumen

lain atau ke bahagian lain dalam dokumen yang sama atau ke komputer-komputer lain yang terdapat dalam satu rangkaian seperti Internet. Dokumen hiperteks yang digunakan dalam WWW dipanggil dokumen HTML.

URL (Uniform Resource Locator / Penunjuk Sumber Seragam) – Satu format arahan yang digunakan untuk mengarahkan pelayar web menghubungi sesuatu pelayan aplikasi Internet yang dikehendaki.

HTML (Hypertext Mark up Language) – Bahasa yang digunakan untuk membina halaman Web.

Pelayar Web (Browser) – Program pelanggan yang digunakan untuk memaparkan halaman yang dihantar oleh pelayan yang ia hubungi. Terdapat 2 jenis pelayar yang sering digunakan untuk menjelajahi WWW iaitu Netscape Navigator dan Microsoft Internet Explorer.

Web berfungsi dengan menggunakan protokol yang dipanggil protokol pemindahan hiperteks (*hypertext transfer protocol* – HTTP). Secara amnya, HTTP adalah protokol yang menyatakan bagaimana pelanggan HTTP (pelayar web - *browser*) harus berinteraksi dengan pelayan HTTP (pelayan web – *web server*) bagi membuka dan menutup sambungan, meminta dan menerima sesuatu dokumen HTML dan sebagainya.

2.4 Kajian Penemuan Di Internet

Pada masa kini, sememangnya terdapat banyak laman-laman web masakan dan resepi yang tersedia dalam internet. Namun begitu, masih tidak terdapat lagi laman web masakan yang dibina khusus untuk setiap festival di Malaysia. Setiap faktor dan ciri-ciri laman web yang ditemui di internet telah dikaji dan dibahagikan kepada tiga faktor iaitu:-

i) Kandungan

- Maklumat berinformasi tentang makanan mengikut festival.
- Manipulasi antaramuka yang menarik dan mudah.
- Pembilang bilangan pengunjung laman web
- Tahap kedudukan (*rating*)

ii) Persembahan

- Butang navigasi untuk melayari laman web dan *scroll up* dan *scroll down*.
- Guna frame atau tidak untuk paparkan maklumat.
- Kemudahan pencarian

iii) Perkhidmatan

- Ruangan feedback untuk maklumbalas pengguna.
- Enjin carian disediakan
- Glosari resepi mengikut festival.
- Maklumbalas pengguna dan webmaster.
- Cadangan resepi baru
- Maklumat lain seperti artikel berkaitan kesihatan, petua dan tips, penawar dan glosari rempah ratus.
- *Link* kepada web masakan lain.
- Lain-lain perkhidmatan seperti *e-mail* dan ruangan *chat*.

Alamat URL

1. www.clickwok.com
2. <http://ucsee.eecs.berkeley.edu/~soh/mrecipe.html>
3. <http://cikgu.net/raya/aidilfitri.html>

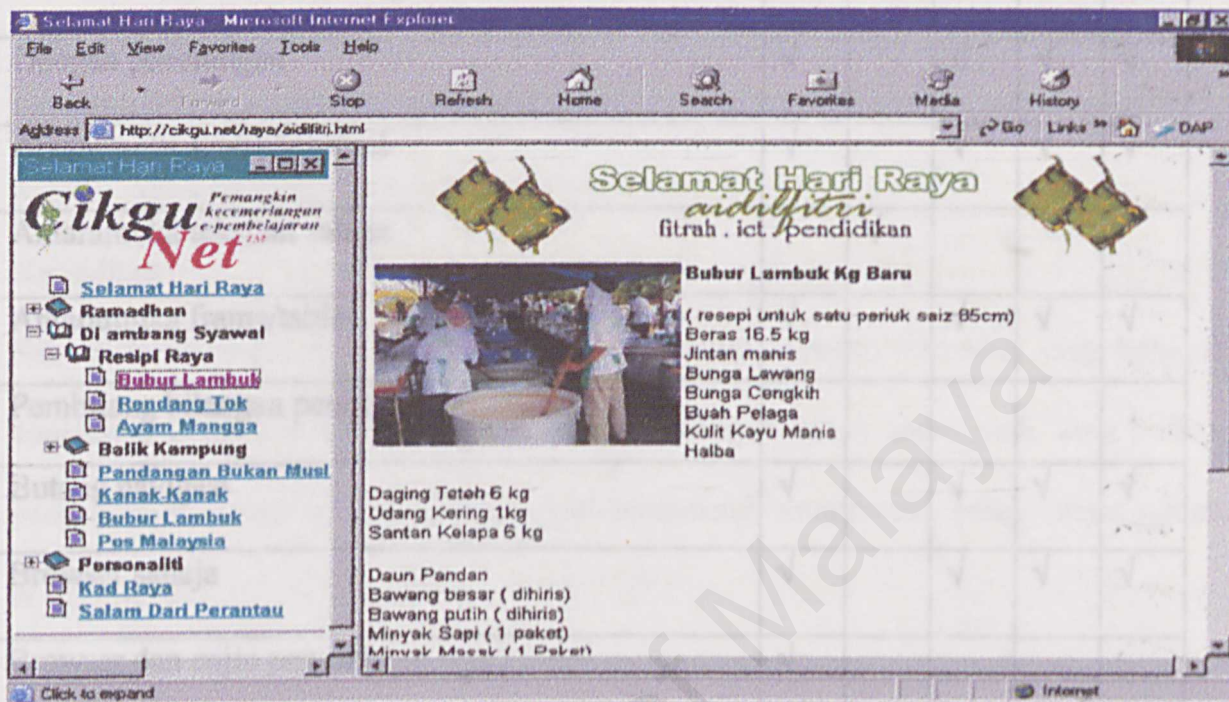
Organisasi

ILG Digital Media

UCSEE

Skali

4. <http://cikgu.net/malay/chinese/delicacies.php3> Skali
5. http://www.keluarga.net.my/aidiladha/resepi_1.html Skali



Gambarajah 2.1 : Contoh Laman Web Cikgu.Net Edisi Khas Aidilfitri



Gambarajah 2.2 : Contoh Laman Web www.clickwok.com

FAKTOR & CIRI	1	2	3	4	5
Maklumat/informasi	√	√	√	√	√
Dengan penerangan	√		√	√	√
Antaramuka grafik/tekstual	√		√	√	√
Antaramuka tekstual sahaja		√			
Antaramuka frame/table	√		√	√	√
Pembilang bilangan pengguna					
Butang navigasi	√		√	√	√
Browser sahaja	√		√	√	√
Browser dan enjin pencari	√				
Ruangan <i>feedback</i>	√				
Glosari	√				
Maklumbalas dari webmaster	√		√	√	√
Cadangan resepi baru	√				
Artikel tambahan	√		√	√	√
Kuiz/promosi					
Rating	√				
Link web berkaitan				√	√
Khidmat pengiklanan	√			√	√
Lain-lain khidmat	√			√	√

Jadual 2.1 Senarai laman web yang telah dibuat kajian

2.4.1 Perbandingan Kajian

Kajian yang telah dijalankan ke atas laman-laman web terpilih ini, terdapat beberapa kelebihan dan kelemahan yang diperolehi:-

1. URL : www.clickwok.com

Kelebihan

Sebuah laman web yang amat menarik kerana penuh dengan informasi yang berguna contohnya petua dan tips masakan, penawar daripada bahan semulajadi, kuiz pilihan yang ditukar setiap minggu. Mempunyai rekabentuk antaramuka yang sangat ramah pengguna.

Kelemahan

Laman web ini dalam Bahasa Indonesia. Jadi agak sukar untuk difahami oleh pengguna dari luar negara Indonesia.

2. URL : <http://ucsee.eecs.berkeley.edu/~soh/mrecipe.html>

Kelebihan

Mempunyai beberapa jenis resipi Malaysia yang mudah dicapai pengguna.

Keburukan

Rekabentuk antaramuka yang tidak menarik. Agak menjemukan kerana tiada grafik yang dipaparkan di laman web ini. Resipi yang dipaparkan juga sedikit.

3. URL : <http://cikgu.net/raya/aidilfitri.html>

Kelebihan

Mudah untuk melayari laman web ini kerana butang navigasinya tersusun dan konsisten. Laman web ini menyediakan beberapa resipi pada perayaan Aidilfitri.

Kekurangan

Rekabentuk antaramukanya kurang menarik. Agak membosankan dan ruangan navigasi juga tidak menarik.

4. URL : <http://cikgu.net/malay/chinese/delicacies.php3>

Kelebihan

Sebuah laman web yang menarik. Menerangkan tentang perayaan Tahun Baru Cina di Malaysia. Juga menyediakan resepi yang biasa disajikan oleh masyarakat Cina pada perayaan ini. Ruangan tambahan seperti chat juga disediakan.

Kekurangan

Tiada paparan imej untuk resepi yang ditunjukkan.

5. URL : http://www.keluarga.net.my/aidiladha/resepi_1.html

Laman web yang menerangkan tentang perayaan AidilAdha yang disambut di Malaysia. Menyediakan beberapa resepi dengan paparan antaramuka yang menarik.

Kelemahan

Kurang resepi yang disediakan untuk tatapan pengguna.

2.5 Kajian Pembangunan Sistem

Pengenalan

Antara kajian yang telah dijalankan ialah dari segi kriteria yang diperlukan oleh sesebuah laman web tersebut. Selain daripada persekitaran pembangunan, ciri-ciri yang perlu ada pada laman web, kebaikan dan masalah yang bakal dihadapi juga dibincangkan. Perancangan awal bagi pembangunan sistem serta penilaian perkakasan dan perkakasan turut dilaksanakan.

Laman web kiosk Festive Food Online merupakan laman web yang menyediakan pelbagai maklumat berinformasi kepada pengguna. Pelbagai grafik dan paparan yang berwarna-warni akan dapat menarik perhatian dan minat pengguna supaya tidak menjadi bosan. Butang navigasi yang disusun secara konsisten memudahkan lagi capaian dan mengelakkan pengguna dari kehilangan arah dan senang untuk pencarian.

Laman ini juga menyediakan perkhidmatan lain seperti enjin carian, ruangan maklumbalas pengguna dan pihak pentadbir, peluang kepada pengguna mencadangkan resepi baru dan petua dan penawar semulajadi untuk menjamin kesihatan pengguna.

2.5.2 Ciri-Ciri Pada Laman Web

2.5.1 Kriteria Sistem

Antara kriteria yang diperlukan untuk membina laman web kiosk Festive Food Online ini ialah:-

i) Mesra Pengguna

Membolehkan pengguna melayari laman web ini tanpa rasa keliru dan tidak hilang arah. Butang navigasi yang disediakan adalah jelas dan konsisten kedudukannya di setiap halaman. Contohnya, pengguna tidak perlu melihat paparan sebelum berulang kali jika hendak kembali ke halaman utama kerana pada setiap halaman ada menyediakan butang navigasi kembali ke halaman menu utama.

ii) Global

Capaian pengguna adalah tidak kira masa dan tempat pengguna berada. Tidak kira dimana sahaja lokasi pengguna asalkan terdapat talian internet disitu. Tiada penghadan seperti teknologi tradisional.

iii) Kemaskini Dinamik

Jaminan kemaskini yang pantas kerana maklumat disimpan dalam pangkalan data pada pelayan yang boleh dicapai oleh pihak pentadbir pada bila-bila masa sahaja.

iv) Interaktif

menyediakan kemudahan meklumbalas kepada pengguna. Contohnya komunikasi dua hala iaitu antara pengguna dan pihak pentadbir seperti ruangan maklumbalas yang menyediakan kemudahan perbincangan antara pentadbir dan pengguna serta pengguna dengan pengguna.

2.5.2 Ciri-Ciri Pada Laman Web

Sebuah laman web yang baik akan berjaya menyampaikan maklumat dan data kepada pengguna dengan tepat dan menarik. Selain itu, laman web tersebut mestilah tidak mendatangkan masalah kepada pengguna. Antara ciri-ciri laman web kiosk Festive Food Online ialah :-

i) Kandungan

- Resepi yang dipaparkan dalam laman web ini benar-benar sesuai untuk disajikan pada hari-hari perayaan dan bertepatan dengan selera masyarakat Malaysia.
- Terdapat maklumat-maklumat tambahan seperti gambar resepi, tetapi mestilah tidak terlalu besar untuk memudahkan pengguna memuat turun resepi tersebut.
- Selain itu, terdapat cadangan hidangan, kiraan nilai kalori dan sebagainya.

ii) Persembahan

- Laman web dipersembahkan dalam bentuk frame dan menggunakan teknik sokongan multimedia seperti sistem bunyi dan sebagainya.
- Penyusunan mukasurat yang menarik dan konsisten akan menarik minat pengguna untuk melayari laman web ini.

iii) Jejak Pengguna

- pembilang pelawat digunakan untuk membuat analisis pengunjung yang mengunjungi laman web ini.

iv) Perkhidmatan komputasi

- Pengiraan untuk cadangan hidangan dimana pengguna boleh mengagak sukatan yang akan digunakan untuk mencuba resipi dalam paparan laman web ini.

v) Enjin Carian

- Perkhidmatan enjin carian berfungsi membantu pengguna mencari resepi dengan lebih cepat dan mudah. Resepi akan disusun mengikut kategori perayaan masing-masing.

2.5.3 Persekitaran Pembangunan

Untuk membangunkan beberapa aspek telah dapat dikenal pasti dalam menyokong dan memastikan aplikasi laman web ini dapat dilaksanakan dengan jayanya. Tiga aspek tersebut ialah :-

i) Model Pelanggan Pelayan (client server model)

Pelanggan dan pelayan adalah entiti logikal yang terasing dan bekerja bersama dalam rangkaian untuk menyelesaikan suatu tugas. Ciri-ciri pelanggan pelayan ialah:-

- a) Perkhidmatan – Pelanggan Pelayan ialah satu hubungan antara proses-proses yang dilarikan pada mesin yang berlainan. Proses yang dijalankan oleh Pelayan ialah menyediakan perkhidmatan. Pelanggan ialah pengguna perkhidmatan. Client/Server menyediakan pemecahan yang sempurna mengikut fungsi berdasarkan perkhidmatan yang disediakan.

b) Perkongsian sumber – satu pelayan boleh melayan beberapa pelanggan dalam satu-satu masa dan mengatur capaian ke dalam perkongsian sumber.

c) Protokol simetri – terdapat hubungan banyak ke satu antara pelanggan dan pelayan. Pelanggan selalu memulakan dialog dengan memohon perkhidmatan manakala pelayan menunggu permintaan daripada pelanggan.

ii) Uniform Resource Locator (URL)

Satu format arahan yang digunakan untuk mengarahkan pelayar web menghubungi sesuatu pelayan aplikasi Internet yang dikehendaki.

iii) Common Gateway Interface (CGI)

Suatu protokol piawai dimana pengguna boleh berinteraksi dengan aplikasi pelayan web. Oleh yang demikian, CGI menyediakan satu cara untuk pelanggan (contoh; pelayar web) berantaramuka secara tidak langsung dengan aplikasi pada pelayan web.

Kesemua aspek ini merupakan contoh yang diambil secara amnya kerana keperluan ini bergantung kepada kepentingan dan keperluan sistem itu sendiri.

2.5.4 Kebaikan dalam aplikasi Web

Pelbagai kebaikan yang boleh diperolehi apabila menggunakan aplikasi web sebagai alternatif untuk menyampaikan maklumat dan berkongsi capaian data. Antara kebaikannya ialah:-

i) Kebebasan Platform

Boleh berhubung antara pengguna dengan pengguna dan pentadbir dengan pengguna walaupun penyokongan platform adalah berbeza antara satu sama lain.

ii) Antaramuka

Antaramuka yang dihasilkan melalui aplikasi web adalah menarik dan tidak mengelirukan. Dengan adanya kemudahan butang navigasi, pengguna tidak perlu membuka banyak tetingkap untuk proses pencarian.

iii) Sokong pelbagai format data

Penggunaan Hiperteks Markup Language (HTML) dan Rich Text Format (RTF) yang boleh dipilih oleh pengguna.

iv) Protokol yang mudah

Protokol yang digunakan bagi mencapai aplikasi adalah mudah dan hampir sama dengan kebanyakan platform yang lazim digunakan.

v) Alternatif kepada pengguna

Pengguna boleh membuat pilihan daripada pelbagai alternatif yang telah disediakan untuk penyampaian maklumat.

vi) Mudah Dan Capaian Maklumat Yang Pantas.

Penyampaian maklumat dapat dilaksanakan dengan cepat dan mudah dengan adanya kemudahan seperti enjin carian atau alamat laman web tersebut.

vii) Kos Rendah Dan Menjimatkan Masa

Berbanding dengan bahan rujukan lain. Aplikasi web adalah lebih murah dan menjimatkan masa.

viii) Global

Capaian maklumat adalah pada bila-bila masa sahaja dan di mana sahaja pengguna berada.

2.5.5 Kajian Masalah Laman Web

Walaupun pelaksanaan aplikasi web ini mempunyai banyak kelebihan, ianya masih mempunyai kelemahan yang agak sukar untuk diatasi. Antara masalah-masalah yang melanda aplikasi laman web :-

- i) Server Down - Tiada paparan output dan tiada maklumat yang dapat dipaparkan kepada pengguna.
- ii) Kekeliruan/kesilapan – kesilapan semasa memberikan nama fail yang sama kepada dua fail yang berlainan
- iii) Kemasukan (entry) artikel atau maklumbalas oleh pengguna.
- iv) Masalah capaian paparan oleh pengguna disebabkan oleh saiz imej yang terlalu besar.

Langkah-langkah mengelakkan kejadian di atas berlaku :-

- i) Menggunakan hos pelayan iaitu komputer pelanggan sebagai komputer pelayan. Pelayan domain tidak digunakan kerana dikhuatiri masalah pelayan tidak aktif berlaku semasa diperlukan
- ii) Paparan yang baik adalah paparan demi paparan tanpa sebarang masalah dan tidak mengelirukan. Ini dapat dilakukan dengan membezakan setiap halaman bagi setiap topik. Penggunaan nama fail pada setiap skrin hendaklah dibezakan supaya tidak berlaku paparan yang sama untuk dua topik yang berlainan.
- iii) Masalah paparan ini dapat dielakkan sekiranya pentadbir menghubungkan setiap fail paparan dengan URL, iaitu nama dan alamat yang betul dan sama.
- iv) Masalah kemasukan artikel atau maklumbalas oleh pengguna boleh dielakkan sekiranya pangkalan data sentiasa dikemaskini. Kemasukan yang lama bolehlah

dihapuskan untuk membolehkan pengguna memasukkan maklumbalas yang baru.

2.6 Ringkasan Bab 2

Bab dua merupakan kajian literasi awal yang dilaksanakan oleh pembangun sistem untuk mengkaji sistem yang sedia ada dan sistem yang hendak dibangunkan. Sebelum itu, internet dan www diterangkan dengan dalam bab ini.

Kemudian kajian terhadap sistem yang telah sedia ada iaitu, kajian ke atas lima buah laman web yang sah. Perbandingan kajian meliputi analisis, sintesis dan kesimpulan bagi teknik yang digunakan dan dipersembahkan. Tiga faktor utama yang menjadi kajian utama ialah kandungan, persembahan dan perkhidmatan.

Kajian pembangunan sistem adalah kajian secara amnya, kepada sistem laman web yang dibangunkan. Ini adalah merupakan kajian awal yang dilakukan sebelum perlaksanaan sistem sebenar dibuat.

Selepas keseluruhan kajian selesai, keperluan dan kriteria bagi sistem yang akan dibangunkan dapat dikenal pasti untuk dijadikan panduan pada bab seterusnya iaitu analisa sistem.

BAB 3 : METODOLOGI

3.1 Pengenalan

Metodologi ialah gabungan antara satu jenis model pembangunan sistem dengan satu atau lebih teknik yang digunakan untuk membangunkan keseluruhan sistem. Dalam membangunkan sistem atau menjadikan sebuah projek itu berjaya, suatu pendekatan mesti dipilih. Antara contoh-contoh model pembangunan sistem adalah Model Air Terjun, Model *Incremental*, Model *Spiral*, *System Development Life Circle* (SDLC) dan lain-lain. Teknik-teknik pula adalah seperti pemprototaipan dan teknik berorientasikan objek. Pemilihan model pembangunan sistem yang sesuai akan menjamin sistem dibangun dengan lancar dan berkesan. Selain itu, bab ini juga membincangkan mengenai kajian internet.

BAB 3

3.2 Model Pembangunan

3.2.1 Jenis pendekatan Model Prototaip

Pemprototaipan ialah satu teknik yang boleh digunakan dalam pembangunan sistem. Pemprototaipan adalah iteratif, dan untuk berjaya lancar, hanya perlulah dibuat pengubahsuaian sedikit demi sedikit kepada prototaip. Proses ubahsuaian yang komp berliku akan mengambil masa yang panjang, tetapi dalam masa yang sama, pembangun dapat memahami pengguna dan keperluan yang mereka inginkan. Pembangunan laman web ini juga akan melibatkan banyak dengan hasil yang terdahulu. Bagi laman web kiosk Festive Food Online, pembangunan secara bersebelahan adalah sangat penting persediaan dan rekabentuk untuknya pengguna. UI/UX ialah perancangan teknologi tinggi. Dengan

BAB 3 : METODOLOGI

3.1 Pengenalan

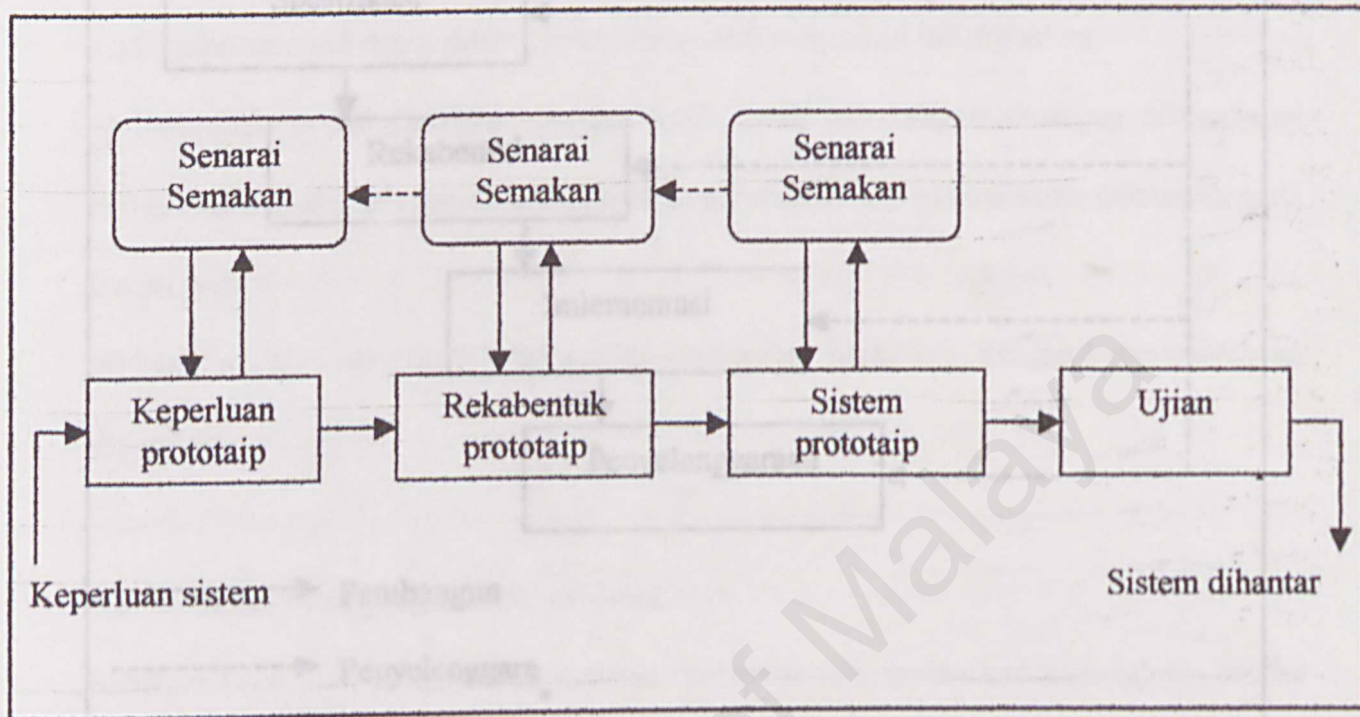
Metodologi ialah gabungan antara satu jenis model pembangunan sistem dengan satu atau lebih teknik yang digunakan untuk membangunkan keseluruhan sistem. Dalam membangunkan sistem atau menjadikan sesebuah projek itu berjaya, suatu pendekatan mesti dipilih. Antara contoh-contoh model pembangunan sistem adalah Model Air Terjun, Model *Incremental*, Model *Spiral*, *System Development Life Circle* (SDLC) dan lain-lain. Teknik-teknik pula adalah seperti pemprototaipan dan teknik berorientasikan objek. Pemilihan model pembangunan sistem yang sesuai dapat menjamin sistem dibangunkan dengan sempurna serta mencapai objek dan hasil yang diinginkan. Bab ini akan membincangkan metodologi atau pendekatan yang dipilih untuk pembangunan laman web kiosk Festive Food Online ini termasuk fasa-fasa yang penting dalam model itu. Selain itu, bab ini juga membincangkan keputusan yang dibuat dari kajian literasi.

3.2 Model Pembangunan Projek

3.2.1 Jenis pendekatan – Model Prototaip

Pemprototaipan ialah satu teknik yang boleh digunakan dalam pembangunan sistem. Pemprototaipan perlulah iteratif, dan untuk berjalan lancar, ianya perlulah dibuat pengubahsuaian secara cepat (*rapid*) kepada prototaip. Proses ubahsuaian yang kerap berlaku akan mengambil masa yang panjang, tetapi dalam masa yang sama, pembangun dapat memahami pengguna dan keperluan yang mereka inginkan. Pembangunan laman web ini juga akan semakin hampir dengan hasil yang terakhir. Bagi laman web kiosk Festive Food Online, pendekatan prototaip difokus kepada bentuk persembahan dan rekabentuk antaramuka pengguna (GUI) iaitu pemprototaipan teknologi tinggi. Dengan

menggunakan kaedah ini, masalah dalam proses pembangunan dapat dilihat dengan jelas iaitu kitar pembangunan bermula dari proses pertukarannya kepada implementasi.

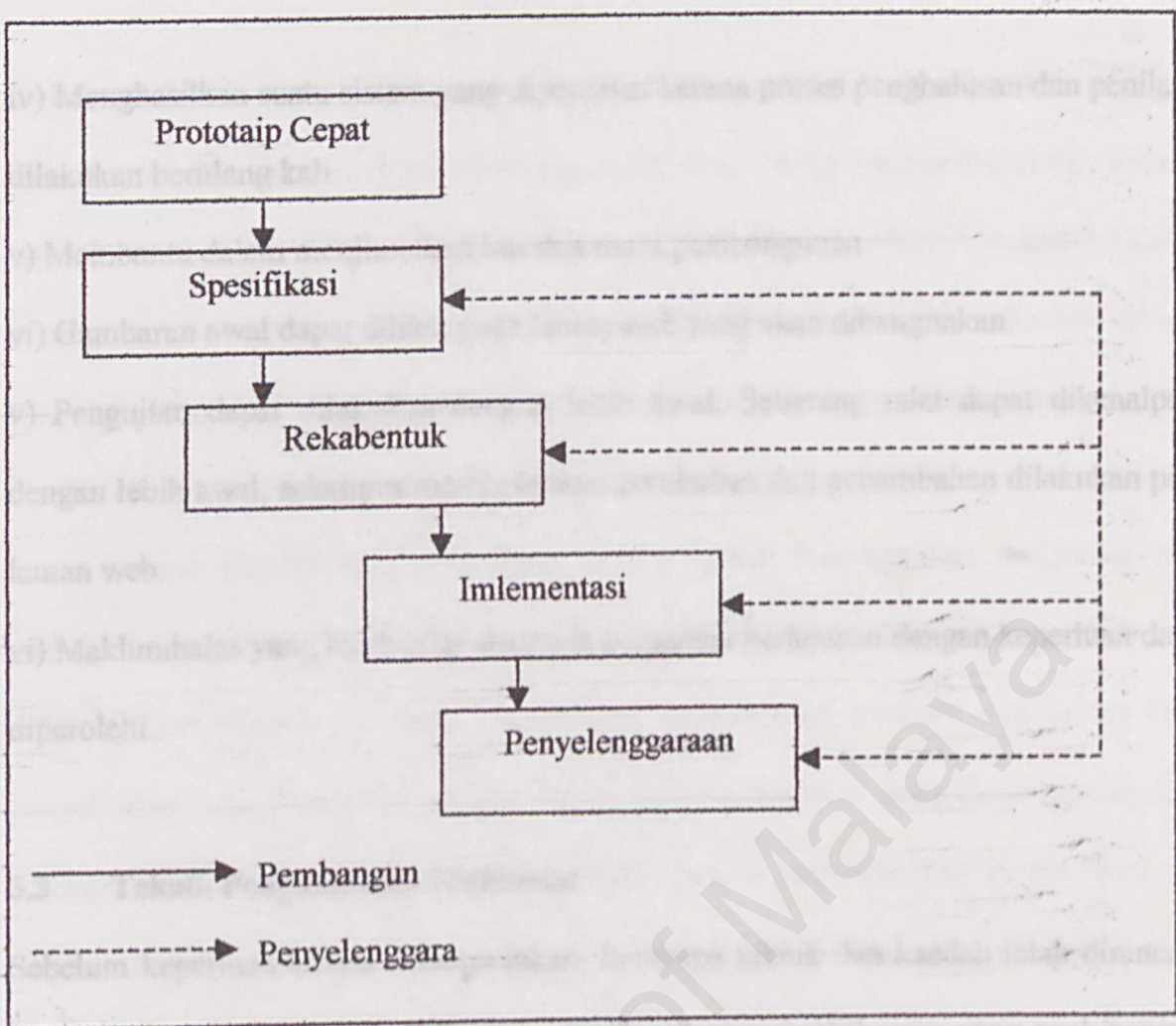


Rajah 3.1 : Model Prototaip

3.2.1.1 Pemprototaipan Cepat (Rapid Prototyping)

Pemprototaipan cepat membolehkan modelnya diambil dalam satu atau dua bentuk iaitu:-

- Satu model yang melihat interaksi antara komputer dan manusia. Ini membolehkan pengguna memahami bagaimana suatu interaksi itu akan berlaku.
- Prototaip yang berfungsi dimana ia melaksanakan beberapa subset kepada keperluan fungsi, tidak sepenuhnya pada laman web yang dibangunkan.



Rajah 3.2 : Model Pemprototaipan Cepat

3.2.2 Kebaikan Model Protaip

Terdapat banyak kelebihan menggunakan kaedah pendekatan prototaip untuk pembangunan laman web Festival Food Online. Antara kelebihanannya adalah:-

- Kiosk informasi yang dibangunkan ini adalah tidak besar dan lebih mementingkan antaramuka yang menarik dan aliran data sahaja.
- Pembangun, pengguna dan pelanggan mempunyai kefahaman yang sama dalam membangunkan sistem.
- Membenarkan proses rekabentuk, implementasi dan penilaian dilakukan berulang kali.

- iv) Menghasilkan suatu sistem yang dipercayai kerana proses penghalusan dan penilaian dilakukan berulang kali.
- v) Membantu dalam menjimatkan kos dan masa pembangunan
- vi) Gambaran awal dapat dilihat pada laman web yang akan dibangunkan.
- v) Pengujian dapat dilakukan dengan lebih awal. Sebarang ralat dapat dikenalpasti dengan lebih awal, sekaligus membolehkan perubahan dan penambahan dilakukan pada laman web.
- vi) Maklumbalas yang lebih jelas daripada pengguna berkenaan dengan keperluan dapat diperolehi.

3.3 Teknik Pengumpulan Maklumat

Sebelum keperluan sistem ditentukan, beberapa teknik dan kaedah telah dirancang dan digunakan untuk mendapatkannya. Proses ini mengambil masa yang agak panjang kerana beberapa teknik perlu dijalankan untuk mendapatkan keperluan yang lengkap. Beberapa teknik dan kaedah yang digunakan adalah seperti berikut:-

i) Temuramah

Temuramah telah dijalankan dengan orang-orang tua untuk mendapatkan maklumat mengenai resepi-resepi dan petua yang telah diamalkan oleh sejak berabad lalu. Selain itu, temuramah juga dijalankan dengan rakan-rakan kaum lain untuk mendapatkan maklumat resepi ketika perayaan mereka disambut. Hasil dari temuramah ini pelbagai resepi masakan dan petua telah didapati. Mereka dipilih kerana pengalaman dan pengetahuan yang mendalam dalam resepi masakan dan petua yang mujarab yang masih digunakan oleh masyarakat kini.

ii) Mengkaji laman web yang sedia ada.

Kajian telah dibuat ke atas beberapa laman web masakan Malaysia yang sedia ada. Kebanyakan dari laman web ini mempunyai maklumat resepi yang pelbagai dan terdapat juga laman web yang mempromosikan masakan dari chef-chef terkenal. Kajian dilakukan ke atas maklumat yang disediakan oleh laman web yang sedia ada sebagai pengetahuan dan memberikan panduan teknik atau algoritma yang digunakan.

iii) Rujukan buku dan pencarian maklumat melalui internet

Internet telah digunakan sebagai satu sumber untuk mendapatkan maklumat yang berkaitan dengan laman web kiosk Festive Food Online dan digunakan dalam proses kajian literasi. Selain itu, buku-buku resepi tulisan chef terkenal dan kertas kerja penyelidikan juga digunakan sebagai bahan rujukan. Rujukan yang dicari termasuklah konsep-konsep dan teknik yang diperlukan dalam pembangunan laman web ini. Maklumat-maklumat resepi bergambar, artikel-artikel kesihatan dan sebagainya telah digunakan.

iv) Perjumpaan dengan penyelia

Dalam seluruh proses pembangunan laman web kiosk Festive Food Online, perjumpaan dengan penyelia telah diadakan untuk berbincang mengenai laman web yang ingin dibangunkan ini. Perbincangan telah dijalankan merangkumi aspek-aspek penting seperti keperluan laman web dan sebagainya. Penyelia sentiasa memberikan cadangan-cadangan yang baik dan menambahkan idea-idea baru untuk membangunkan laman web kiosk Festive Food Online ini.

3.4 Ringkasan Bab 3

Bab ini menerangkan huraian mendalam tentang kaedah penyelidikan dan teknik yang digunakan bagi menyelesaikan masalah projek yang dihadapi semasa pembangunan

sistem. Dalam pembangunan sistem ini, model prototaip pantas telah dipilih. Alasan-alasan pemilihan model diterangkan di dalam bab ini. Teknik pengumpulan maklumat telah dijalankan untuk menentusahkan keperluan sistem yang akan diterangkan dalam bab 4 iaitu Analisa Sistem.

BAB 4

University of Malaya

BAB 4: ANALISA SISTEM

4.1 Analisis Keperluan

Penentuan keperluan merupakan satu aspek yang penting dalam membina sesuatu projek. Keperluan mungkin dikenali, dianalisis dan diklasifikasikan. Ada dua jenis keperluan yang perlu ditetapkannya:

(i) Keperluan Fungsian

(ii) Keperluan Bukan Fungsian

4.1.1 Keperluan Fungsian

Keperluan ini sangat penting bagi memastikan apa yang harus dilakukan oleh sesuatu sistem.

BAB 4

i) Resepi Makanan

Skop ini merumpun kepada makanan yang dipersembahkan pada perayaan di Malaysia. Kesemua resepi ini disusun mengikut festival supaya ianya mudah untuk dicari oleh pengguna.

ii) Petua dan Tipe Makanan

Skop ini merumpun kepada petua-petua makanan dan tips-tips untuk menambah baik hidangan yang dipersembahkan dalam laman web ini. Selain itu, terdapat tips-tips untuk memudahkan pengguna menyediakan bahan-bahan resepi tersebut.

iii) Penawar Semula-jadi

Skop ini merumpun kepada penawar-penawar yang disediakan dalam laman web ini. Penawar-penawar ini adalah penawar-penawar yang berkesan untuk merawat penyakit-penyakit tertentu dan ianya merumpun kepada penawar-penawar yang berkesan.

BAB 4 : ANALISA SISTEM

4.1 Analisa Keperluan

Penentuan keperluan merupakan satu aspek yang penting dalam membina sesuatu projek. Keperluan mestilah dikenalpasti, dianalisis dan diklasifikasikan. Ada dua jenis keperluan yang perlu ditentukan iaitu:-

iv) Keperluan Fungsian

v) Keperluan Bukan Fungsian

4.1.1 Keperluan Fungsian

Keperluan ini sangat penting bagi menentukan apa yang harus dilakukan oleh sesuatu sistem yang baru. Ini semua termasuklah penyimpanan data, tranformasi data dan persembahan kepada output yang dihasilkan. Untuk laman web ini, terdapat lima modul yang digunakan ialah :-

i) Resepi Festival

Skop ini menumpu kepada maklumat resepi daripada pelbagai perayaan di Malaysia. Kesemua resepi ini disusun mengikut festival supaya ianya mudah untuk dicari oleh pengguna.

ii) Petua dan Tips Masakan

Skop ini menumpukan kepada petua-petua masakan dan tips-tips untuk manambah kelazatan resepi yang dipaparkan dalam laman web ini. Selain itu, terdapat tips-tips untuk memudahkan pengguna menyediakan bahan-bahan resepi tersebut.

iii) Penawar Semulajadi

Skop ini menumpu kepada penawar yang diambil daripada buku-buku resepi dan orang-orang tua. Penawar semulajadi ini telah digunakan sejak turun temurun lagi dan ianya memang berkesan untuk digunakan oleh kesemua pengguna.

v) Sihat Ria

Skop ini dikhaskan untuk pengguna yang mementingkan kesihatan dan pemakanan yang berkhasiat. Dalam skop ini, pelbagai artikel mengenai kesihatan dan penjagaan makanan akan disediakan. Kebanyakan maklumat resepi juga akan disertakan dengan nilai nutrisi dan kalori yang terkandung didalamnya.

4.1.2 Keperluan Bukan Fungsian

Keperluan ini menerangkan kekangan ke atas sistem yang menyebabkan pilihan pembangun dalam membangunkan penyelesaian terhadap masalah dihadkan. Antaranya ialah :-

i) Mesra Pengguna

Laman web kiosk Festive Food Online ini mestilah bersifat mesra pengguna. Rekabentuk antaramuka merupakan aspek utama yang paling dititik beratkan dalam pembangunan projek ini. Ciri-ciri persembahan warna, grafik dan tulisan yang menarik mesti digunakan dan serasi dengan budaya masyarakat Malaysia.

ii) Kemodularan

sistem ini dibina dengan menggunakan peringkat dua modul dimana sistem akan dibangunkan berasingan dan kemudiannya digabungkan bagi memudahkan sebarang pengubahsuaian dan pertukaran prototaip.

iii) Keselamatan

Segala maklumat didalam laman web ini tidak boleh ditukar dan sebarang perubahan data hanya boleh dilakukan oleh pihak pentadbir. laman web ini mempunyai bahagian pentadbiran yang hanya boleh dicapai oleh pentadbir melalui nama login dan katalaluan.

Pengguna hanya boleh memasukkan data dan melihat paparan maklumat dalam laman web kiosk Festive Food Online ini.

iv) Masa Tindakbalas

Masa dan capaian data pada pangkalan data yang diperlukan adalah cepat dan pantas. Faktor ini penting bagi mengelakkan pengguna bosan menunggu. Oleh itu, pembangun mestilah memasukkan imej yang mempunyai saiz sederhana untuk paparan pengguna.

v) Ketepatan

Paparan permintaan data dan maklumat yang dikehendaki pengguna adalah tepat kerana terus daripada pangkalan data.

vi) Interaktif

Sistem membenarkan maklumbalas antara pengguna dan pentadbir dalam ruangan maklumbalas pengguna serta cadangan resipi baru.

vii) Ketersediaan

Sistem ini menyokong persekitaran pembangunan dengan membenarkan pengguna boleh melayari laman web pada bila-bila masa dan dimana sahaja.

viii) Kebolehpercayaan

Maklumat dan data sentiasa dikemaskini oleh pihak pentadbir untuk memastikan pengguna mendapat maklumat yang terkini dan terbaik.

ix) Kebolehcapaian

Pengguna boleh mencapai data dan maklumat tertentu pada bila-bila masa sahaja.

4.2 Keperluan Sistem

Pemilihan perkakasan dan perisian yang sesuai adalah penting untuk memastikan kejayaan sebuah sistem. Tugas untuk memilih perkakasan dan perisian ini perlu dilakukan dengan teliti bagi memenuhi keperluan sistem.

4.2.1 Keperluan Minimum Perkakasan.

- Komputer peribadi IBM dengan pemproses Intel Pentium III 200MHz
- Memori 64 MB RAM
- Cakera Keras 1.2 GB
- CD-ROM 52x Max
- Disket 3.5" dengan pacuan 1.44 pacuan cakera
- Tetikus dengan papan kekunci
- Pencetak dan pengimbas
- Modem 56 Kbps
- Sistem Pengendalian Windows® 98

4.2.2 Keperluan Minimum Perisian

i) Macromedia Dreamweaver MX

- Merekabentuk antaramuka pengguna dengan mudah dan mempunyai pelbagai fungsi yang menarik.

ii) Macromedia Flash 5.0

- Menghasilkan animasi dan butang menu yang menarik

iii) Adobe Photoshop 6.0


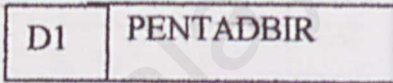

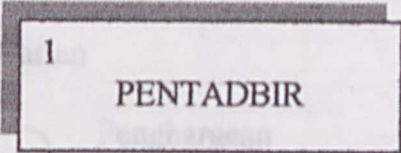
- Menyunting imej dan grafik yang digunakan dalam pembangunan projek

iv) Microsoft Access 2000

- Merekabentuk dan menyimpan pangkalan data yang diperlukan dalam sistem.

4.3 Pemodelan proses Modul Pentadbir

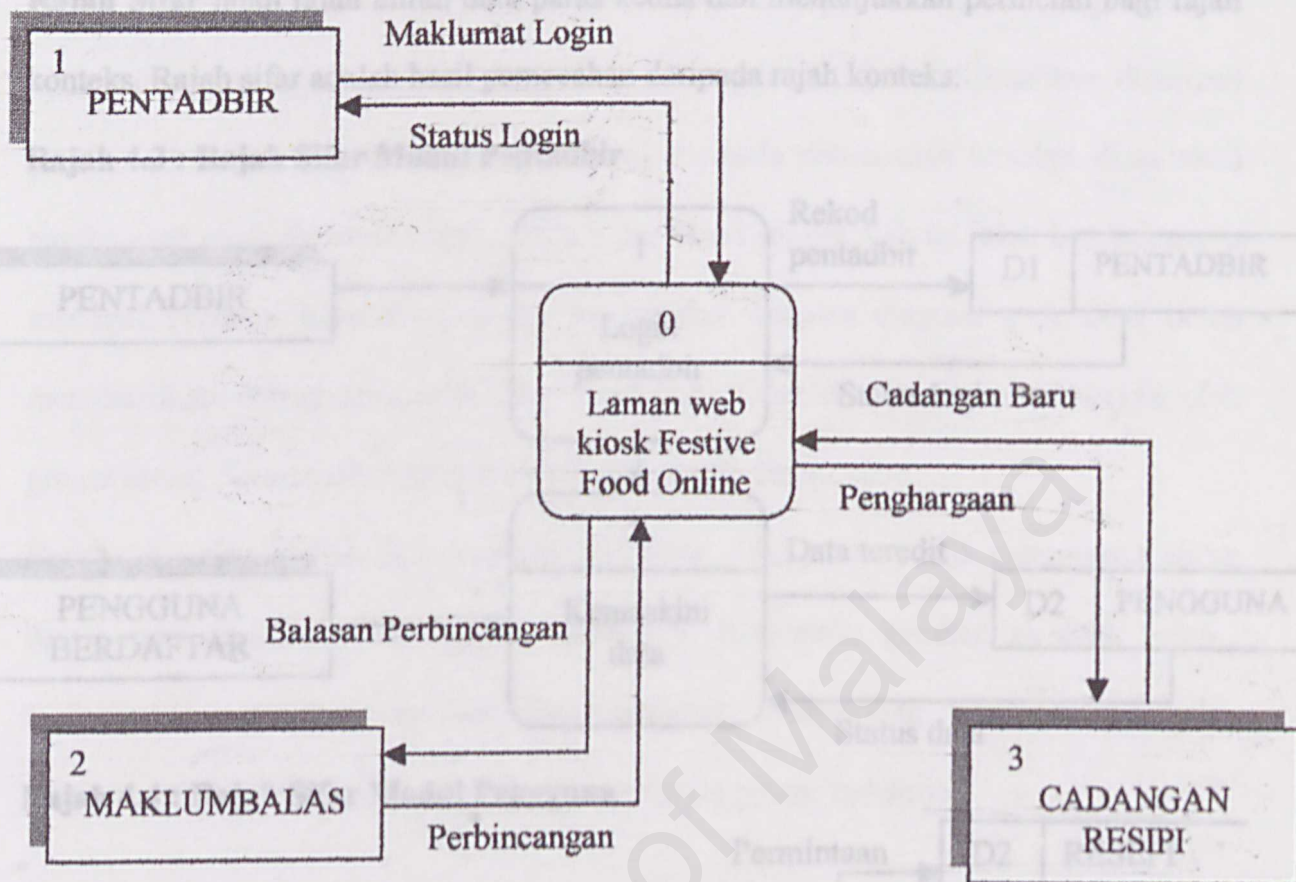
Pemodelan proses melibatkan perwakilan secara bergrafik bagi fungsian-fungsian atau proses-proses bagi suatu sistem maklumat. Setiap proses sama ada menerima input, mengolah atau menghasilkan outputkan diwakilkan secara bergrafik menggunakan tool pemodelan yang dikenali sebagai Carta Aliran Data.

Elemen Carta Aliran Data	Notasi Gane & Sarson
Aliran Data	Cadangan Baru 
Stor Data	
Proses	
Entiti	

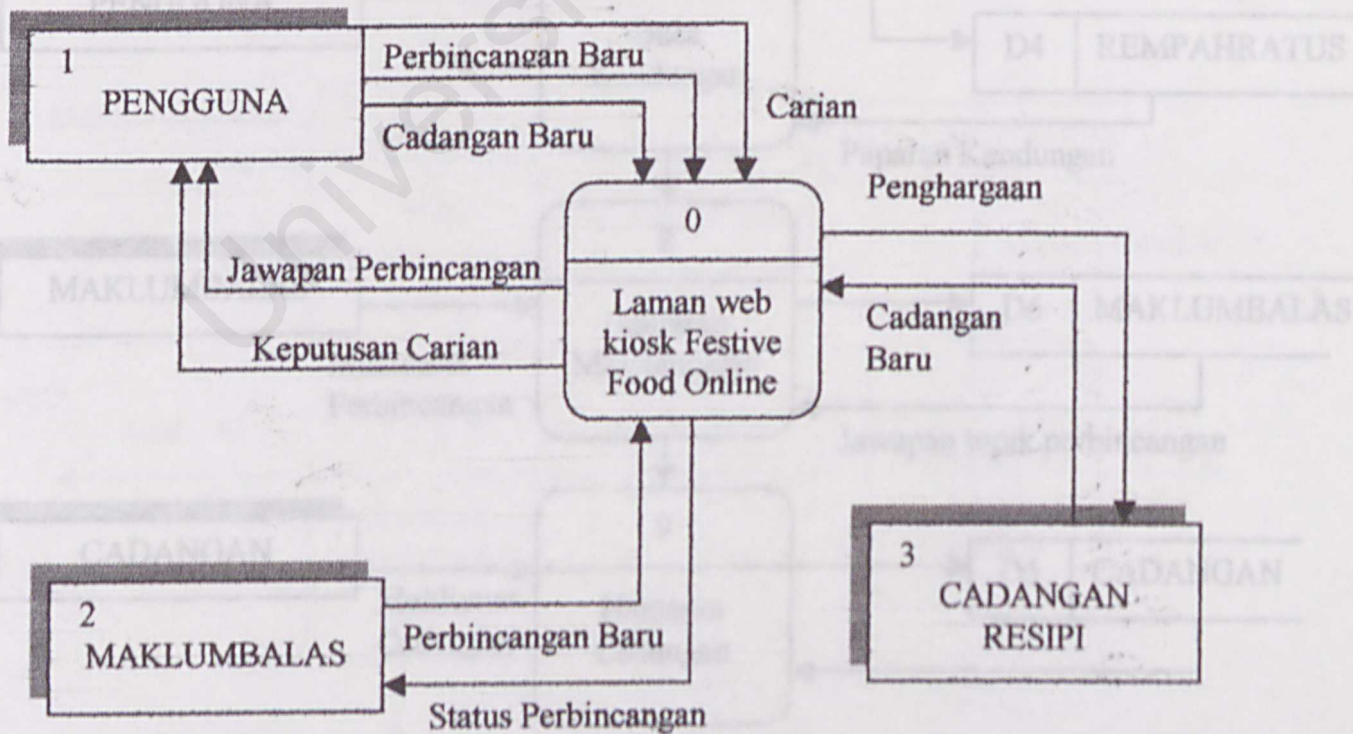
4.3.1 Rajah Konteks

Rajah Konteks ialah rajah aliran data paras tinggi yang menunjukkan skop dan sempadan bagi sebuah sistem. Ianya merupakan rajah yang pertama sekali akan dilukis apabila hendak menyediakan rajah aliran data.

Rajah 4.1 : Rajah Konteks Modul Pentadbir



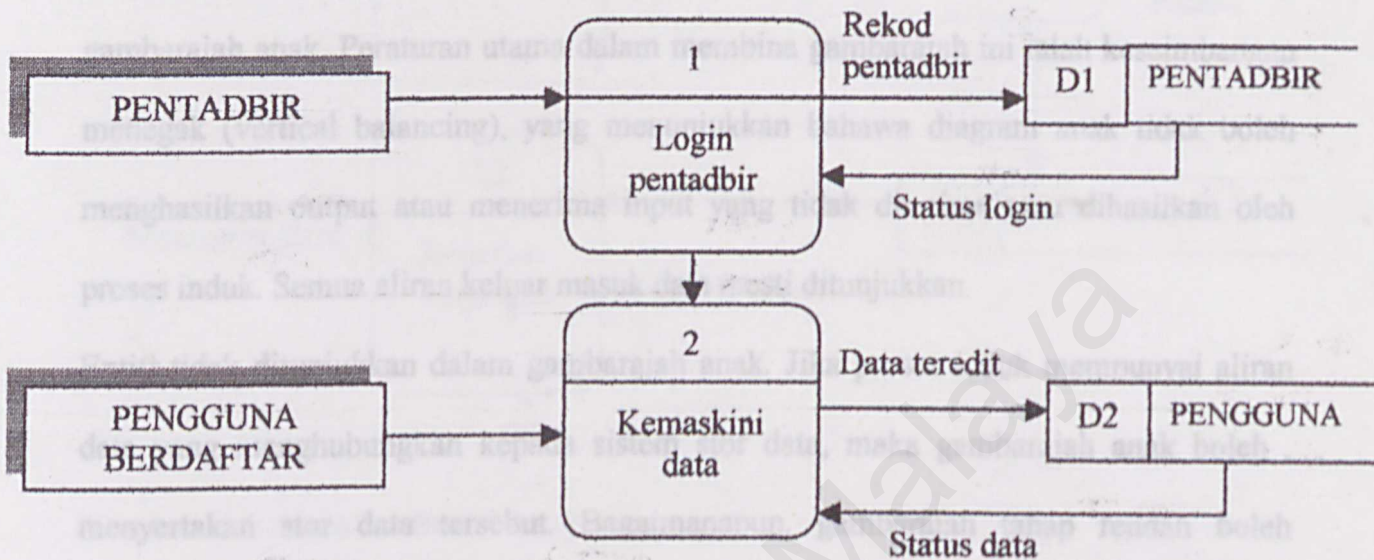
Rajah 4.2 : Rajah Konteks Modul Pengguna



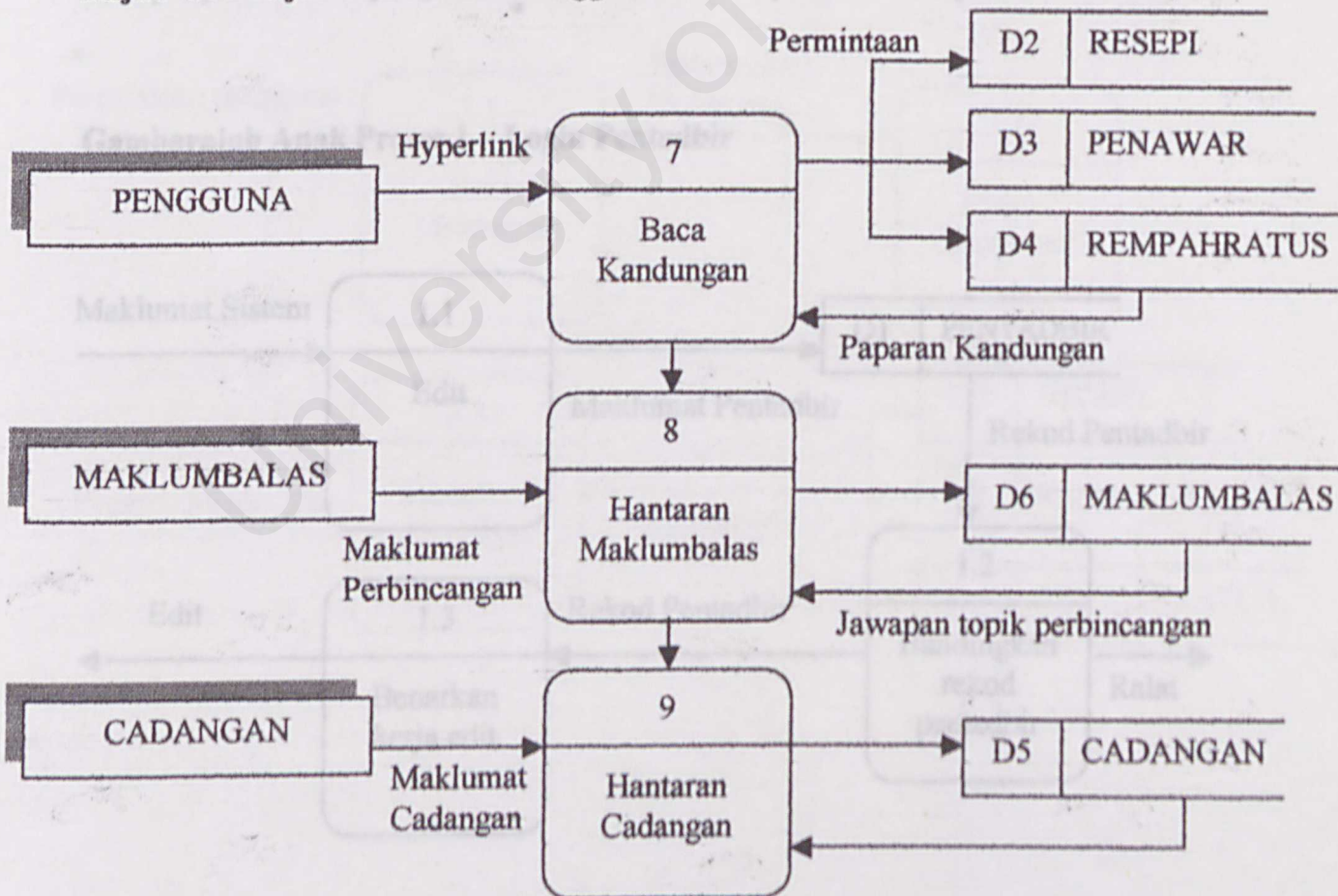
4.3.2 Rajah Sifar

Rajah Sifar ialah rajah aliran data paras kedua dan menunjukkan perincian bagi rajah konteks. Rajah sifar adalah hasil pemecahan daripada rajah konteks.

Rajah 4.3 : Rajah Sifar Modul Pentadbir



Rajah 4.4 : Rajah Sifar Modul Pengguna

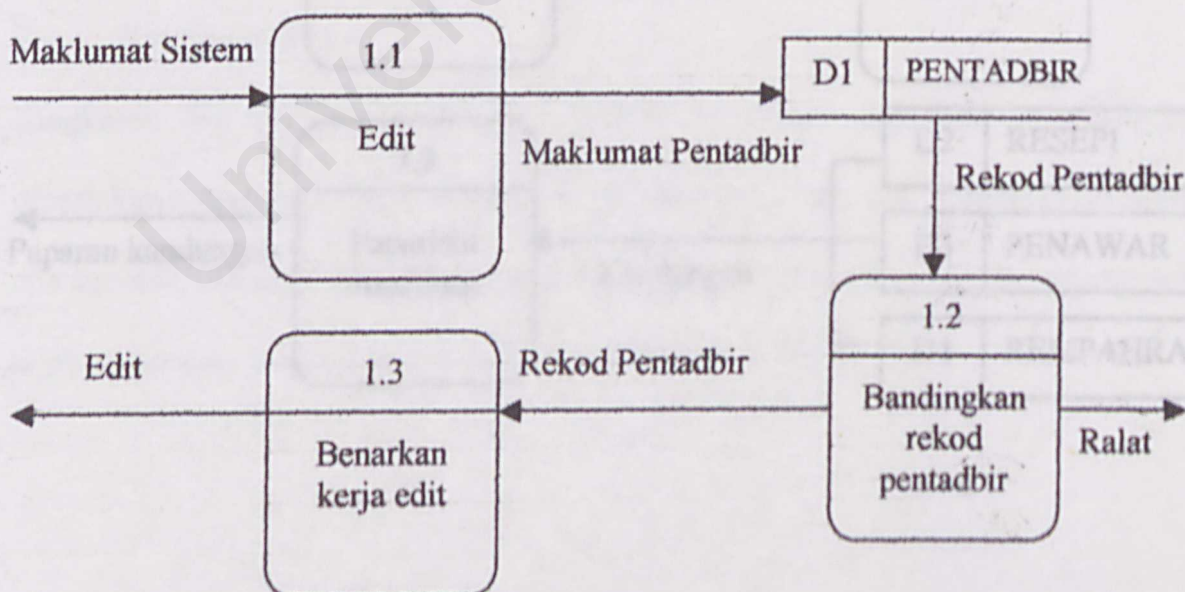


4.3.3 Gambarajah Anak (Child Diagram)

Setiap proses dalam gambarajah sifar boleh dipecahkan untuk membentuk gambarajah anak yang lebih terperinci. Proses pada gambarajah sifar yang dipecahkan dipanggil proses induk dan gambarajah yang terhasil daripada pemecahan tersebut dinamakan gambarajah anak. Peraturan utama dalam membina gambarajah ini ialah keseimbangan menegak (vertical balancing), yang menunjukkan bahawa diagram anak tidak boleh menghasilkan output atau menerima input yang tidak diterima atau dihasilkan oleh proses induk. Semua aliran keluar masuk data mesti ditunjukkan.

Entiti tidak ditunjukkan dalam gambarajah anak. Jika proses induk mempunyai aliran data yang menghubungkan kepada sistem stor data, maka gambarajah anak boleh menyertakan stor data tersebut. Bagaimanapun, gambarajah tahap rendah boleh mempunyai stor data yang tidak ditunjukkan dalam proses induknya.

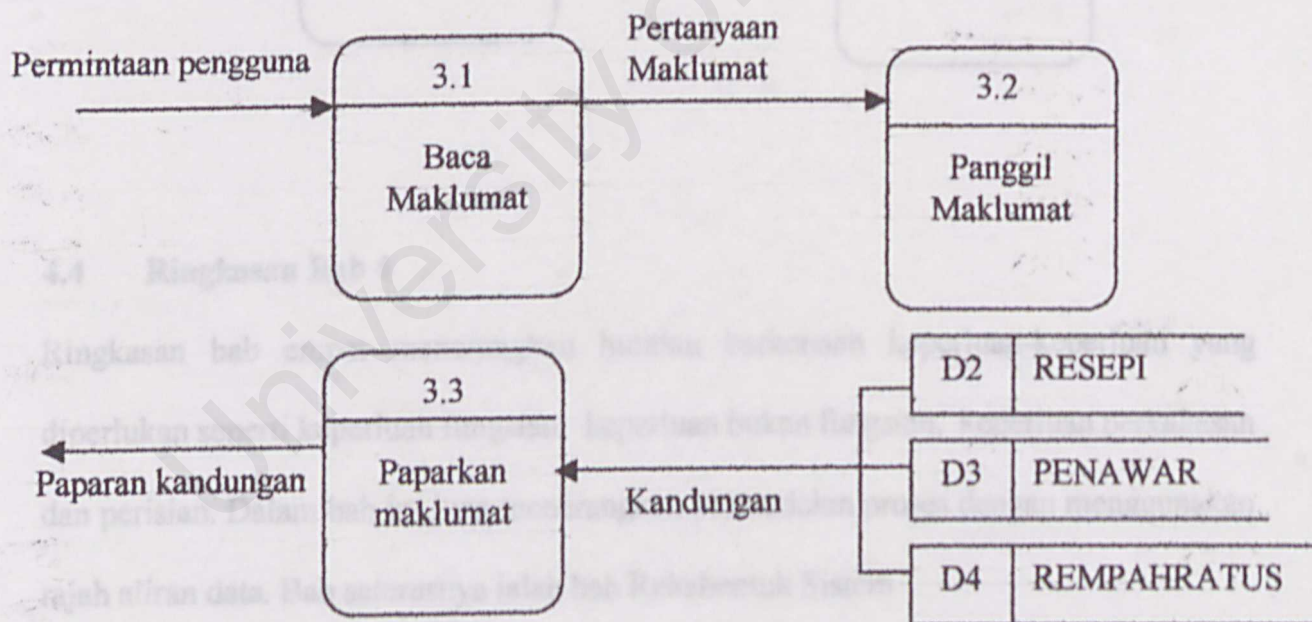
Gambarajah Anak Proses 1 – Login Pentadbir



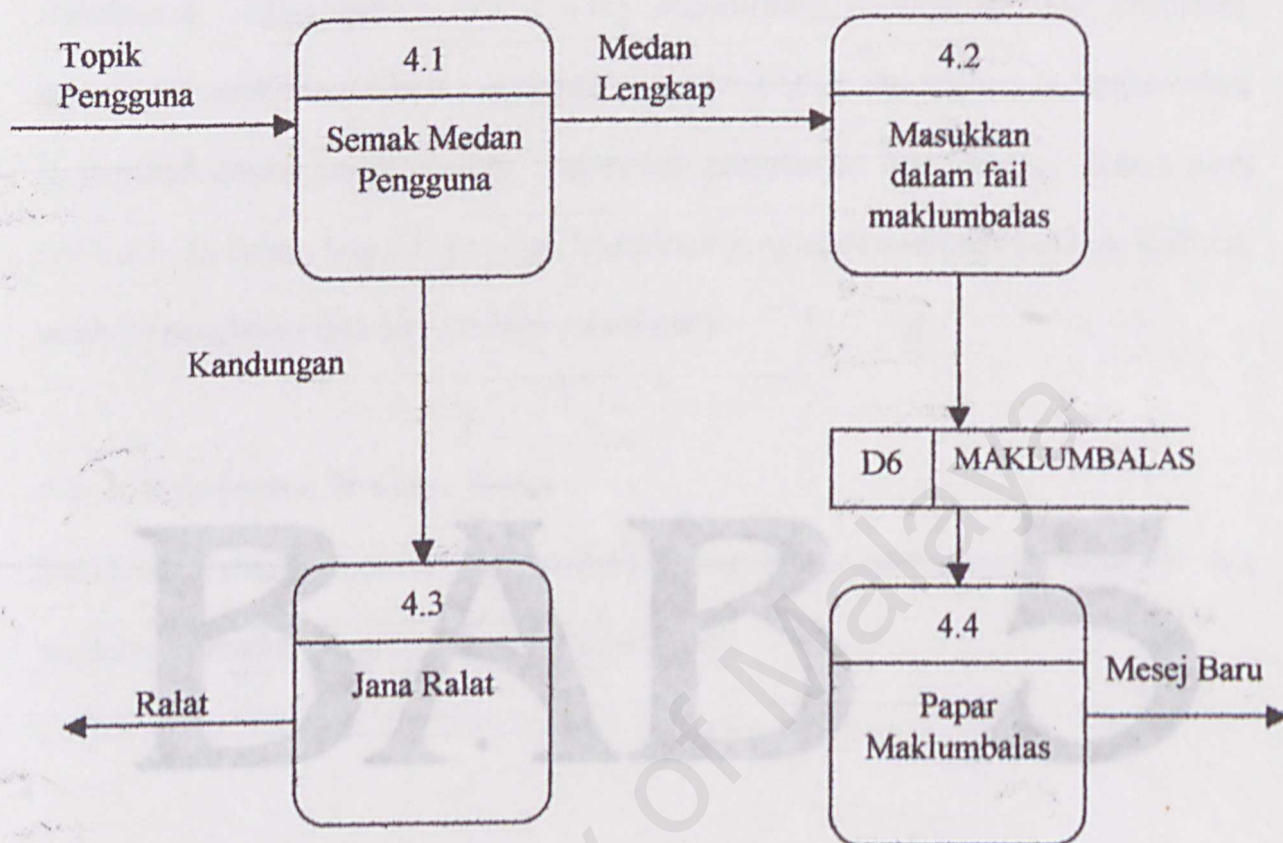
Gambarajah Anak 2 – Maklumbalas



Gambarajah Anak 3 – Baca Kandungan



Gambarajah Anak 4 – Hantar Mesej Perbincangan



4.4 Ringkasan Bab 4

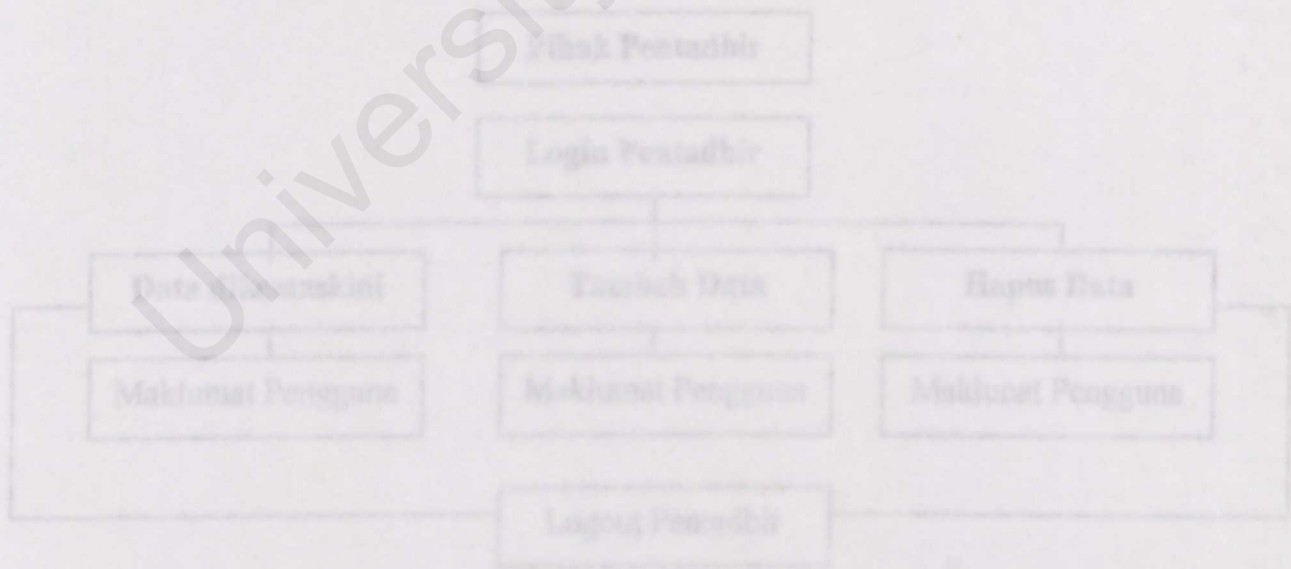
Ringkasan bab empat menerangkan huraian berkenaan keperluan-keperluan yang diperlukan seperti keperluan fungsian, keperluan bukan fungsian, keperluan perkakasan dan perisian. Dalam bab ini juga menerangkan permodelan proses dengan menggunakan rajah aliran data. Bab seterusnya ialah bab Rekabentuk Sistem

5.1 Pengenalan

Rekabentuk adalah proses kreatif yang memerlukan pemahaman dan kebolehan semula jadi perekabentuk bagi menukarkan masalah kepada sesuatu bentuk penyelesaian. Ia masih diilahi dan dipelajari berdasarkan pengalaman dan mengkaji sistem yang sedia ada. Di dalam fasa ini, pelbagai komponen yang terdiri daripada senibina aplikasi, senibina pangkalan data dan senibina antaramuka

5.2 Rekabentuk Struktur Sistem

BAB 5



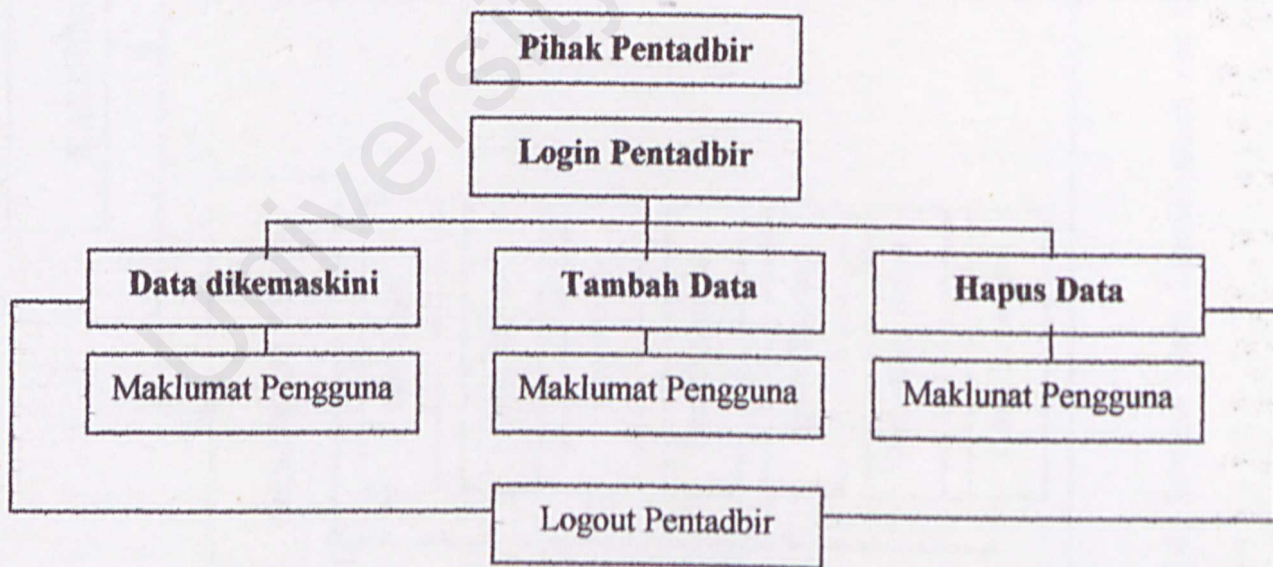
Rajah 5.1 : Struktur Menu Modul Pentadbir

5.1 Pengenalan

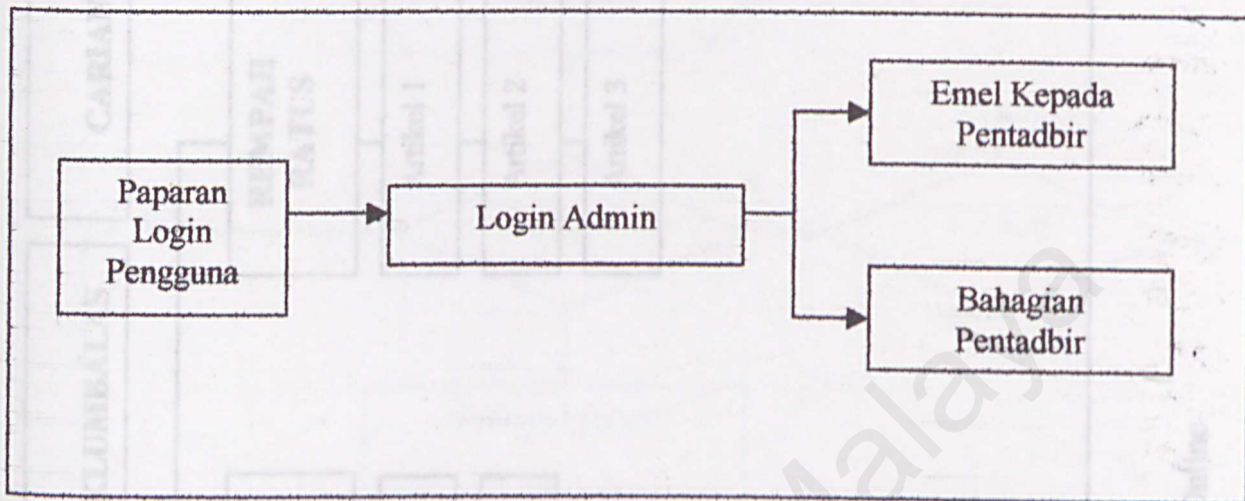
Rekebentuk adalah proses kreatif yang memerlukan pemahaman dan kebolehan semulajadi perekabentuk bagi menukarkan masalah kepada sesuatu bentuk penyelesaian. Ia mestilah dilatih dan dipelajari berdasarkan pengalaman dan mengkaji sistem yang sedia ada. Di dalam fasa ini, pelbagai komponen yang terdiri daripada senibina aplikasi, senibina pangkalan data dan senibina antaramuka

5.2 Rekabentuk Struktur Sistem

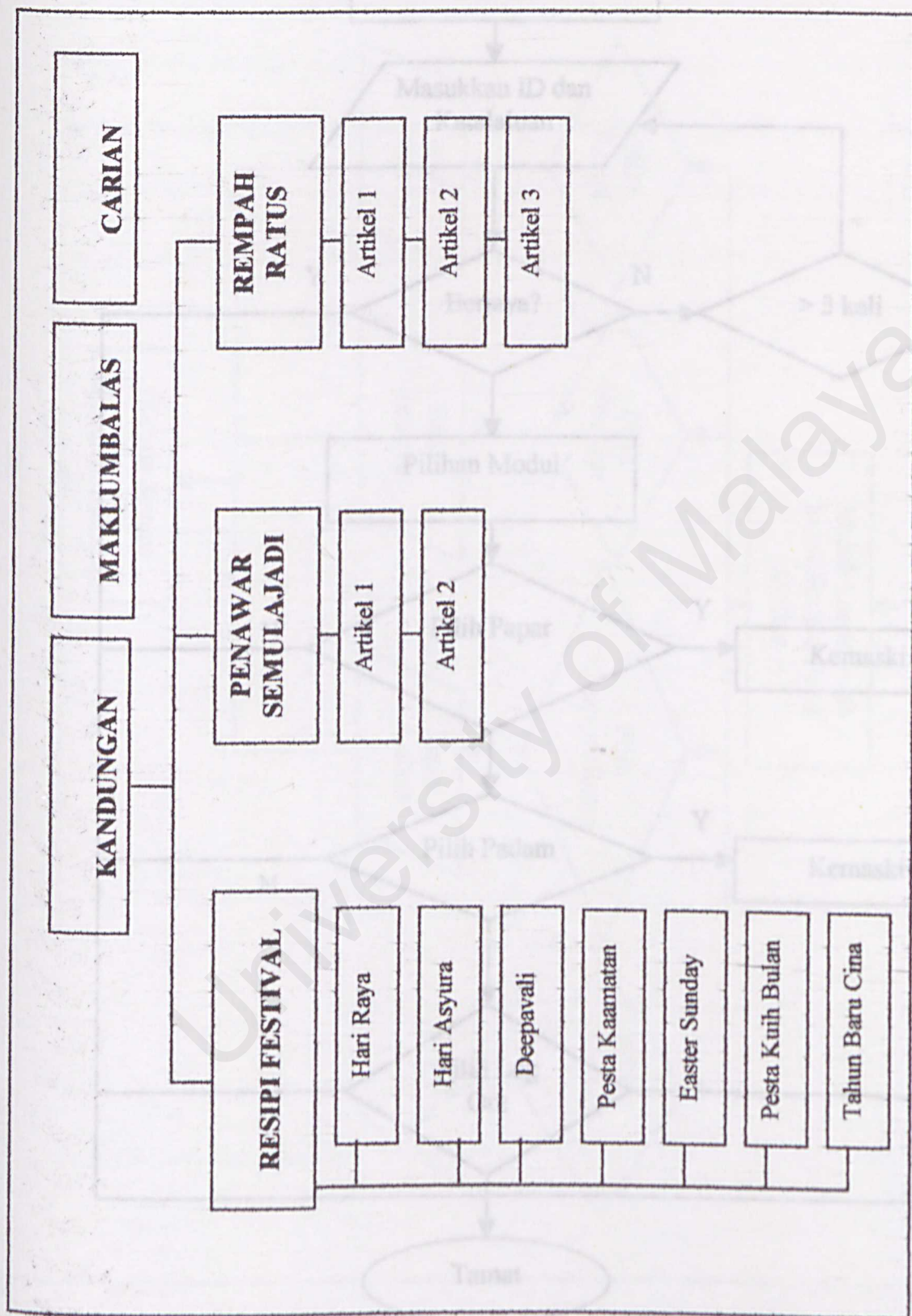
Rekabentuk struktur sistem bagi gambaran keseluruhan sistem terdiri daripada dua modul iaitu modul pengguna dan modul pentadbir.



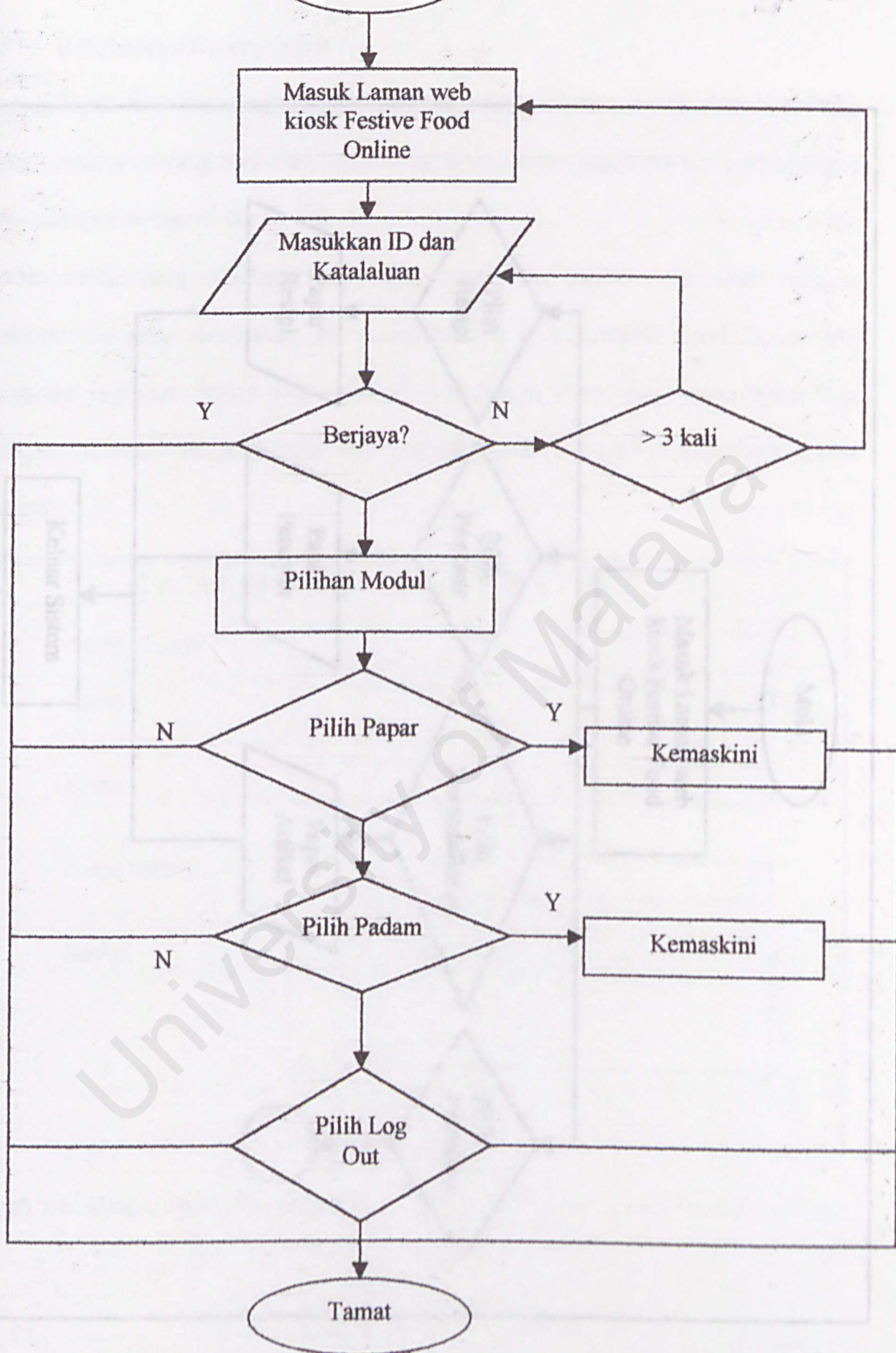
Rajah 5.1 : Struktur Menu Modul Pentadbir



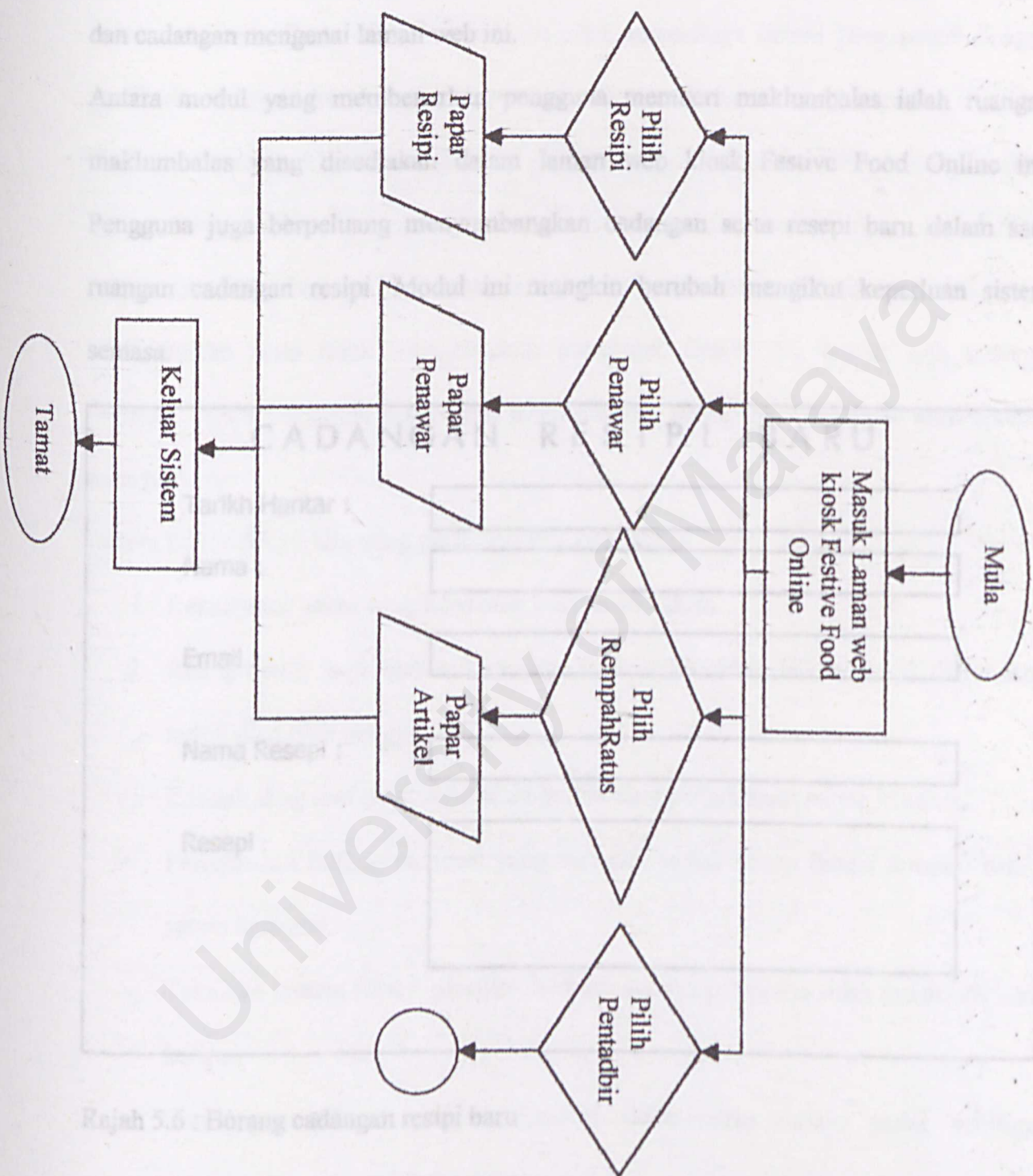
Rajah 5.2 : Struktur Menu Laman Utama Ke Modul Pentadbir



Rajah 5.4 : Struktur Menu Utama Laman web kiosk Festive Food Online



Rajah 5.5 : Carta Alir Modul Pentadbir



Rajah 5.6 : Borang cadangan resipi baru

5.3 Rekabentuk Borang Input

Borang input ialah suatu ruang yang membenarkan pengguna memberi maklumbalas seperti maklumat yang berkaitan dengan pendapat, pandangan, komen , perbincangan dan cadangan mengenai laman web ini.

Antara modul yang membenarkan pengguna memberi maklumbalas ialah ruangan maklumbalas yang disediakan dalam laman web kiosk Festive Food Online ini.

Pengguna juga berpeluang menyumbangkan cadangan serta resepi baru dalam satu ruangan cadangan resepi. Modul ini mungkin berubah mengikut keperluan sistem semasa.

CADANGAN RESIPI BARU	
Tarikh Hantar :	<input type="text"/>
Nama :	<input type="text"/>
Email :	<input type="text"/>
Nama Resepi :	<input type="text"/>
Resepi :	<input type="text"/>

Rajah 5.6 : Borang cadangan resepi baru

5.4 Rekabentuk Antaramuka Pengguna

Aspek rekabentuk ini merupakan perkara terpenting dalam pembangunan rekabentuk sistem laman web kiosk Festive Food Online kerana ia menggambarkan persembahan suatu sistem itu. Perlu diketahui bahawa tidak semestinya sistem yang penuh dengan grafik dan tekstual itu akan membawa kesenangan dan kemudahan kepada pengguna. Terdapat sesetengah laman web yang dikaji mempunyai grafik yang bersaiz terlalu besar menyebabkan pengguna merasa bosan ketika melayarinya. Rekabentuk antaramuka yang berjaya bagi suatu sistem terutama laman web informasi seharusnya memudahkan serta tidak mengelirukan pengguna. Selain itu, laman web tersebut mestilah mesra pengguna serta tidak menyebabkan pengguna kehilangan arah apabila melayarinya.

Antara faktor-faktor lain yang perlu diambil kira ialah:-

- i. Rekabentuk skrin yang konsisten bagi semua skrin
- ii. Ruang-ruang bagi kemasukan data seharusnya tidak terlalu kecil dan cukup untuk diisi oleh pengguna
- iii. Kaedah *drag and click* digunakan berbanding penggunaan papan kekunci.
- iv. Penggunaan butang navigasi yang seragam untuk setiap fungsi tertentu dalam setiap halaman.
- v. Teks dan pautan (link) mestilah berbeza supaya pengguna tidak tercari-cari dan keliru.
- vi. Kandungan dalam setiap mukasurat tidak perlu terlalu padat sehingga mengganggu pemandangan pengguna.

Nama_resipi	Text	255	Cadangan resipi baru
Resepi	Memo	255	Bahan dan cara memasak

iv) Nama Jadual : db_user

Nama Medan	Jenis Medan	Saiz Medan	Keterangan
ID	Autonumber	N/A	Kunci Primer
Nama	Text	100	Nama Pengguna
Username	Text	65	Nama login untuk menu pengguna
Katalaluan	Text	65	Katalaluan menu pengguna
Emel	Text	100	Alamat Email Pengguna

5.7 Ringkasan Bab 5

Bab lima menerangkan huraian yang melibatkan proses percantuman kesemua bahagian-bahagian tertentu kepada sebuah sistem yang mengandungi fungsi-fungsi yang harus dilaksanakan oleh sistem. Ianya melibatkan rekabentuk struktur sistem, rekabentuk antaramuka pengguna, rekabentuk pangkalan data, aliran maklumat dan modul-modul yang terlibat dalam projek laman web kiosk Festive Food Online ini.

perlu diperiksa bagi menjamin capaian rekod yang dimasukkan mudah dan tiada ralat.

5.6 Kamus Data

i) Nama Jadual : Pentadbir

Nama Medan	Jenis Medan	Saiz Medan	Keterangan
ID	Autonumber	N/A	Kunci Primer
username	Text	65	Nama login untuk menu pentadbir
password	Text	65	Katalaluan menu pentadbir

ii) Nama jadual : komen

Nama Medan	Jenis Medan	Saiz Medan	Keterangan
ID	Autonumber	N/A	Kunci Primer
Nama	Text	100	Nama Pengguna
Emel	Text	255	Alamat Email Pengguna
Komen	Memo	255	Maklumat Maklumbalas

vi) Nama jadual : cadangan resipi

Nama Medan	Jenis Medan	Saiz Medan	Keterangan
ID	Autonumber	N/A	Kunci Primer
Tarikh_Hantar	Date	N/A	Tarikh resepi dihantar
Nama	Text	65	Nama Pengguna
Email	Text	100	Alamat Email Pengguna

5.5 Rekabentuk Pangkalan Data

Segala maklumat-maklumat penting akan disimpan didalam pangkalan data yang terletak di komputer pelayan. Antara langkah-langkah yang perlu semasa mencipta pangkalan data ialah :-

Langkah 1 : Menentukan tujuan pangkalan data

- Langkah awal untuk menentukan tujuan pangkalan data dibina dan bagaimana ianya digunakan.

Langkah 2 : Menentukan jadual-jadual yang diperlukan dalam pangkalan data.

- Jadual-jadual yang diberikan dan yang berkaitan ditentukan semasa berada di langkah ini.

Langkah 3 : menentukan medan yang diperlukan

- Medan melambangkan ciri-ciri bagi sesuatu jadual. Pertimbangan perlu dibuat bagi menentukan medan-medan yang dikehendaki dalam sesuatu jadual.

Langkah 4 : Menentukan hubungan antara jadual

- Perhubungan dalam pangkalan data adalah satu cara untuk menghubungkan antara satu jadual dengan jadual yang lain. Terdapat tiga jenis hubungan :-
 - i) Hubungan satu ke satu
 - ii) Hubungan satu ke banyak
 - iii) Hubungan banyak ke banyak

Langkah 5 : Menghalusi rekabentuk pangkalan data

- Penghalusan dalam rekabentuk boleh dilakukan dengan memasukkan data yang berulang-ulang dan menghapuskannya. Medan bukan kekunci dan kunci primer

Rajah 5.7.3 : Antaramuka Menu Rempah Ratus

<div>Rempah RatusPenawarMaklumbalasLink</div>	
<div>Hari RavaHari AsvuraDeepavaliPesta KaamatanEaster SundavKrismasPesta Kuih BulanTahun Baru Cina</div>	<div>Nama : Emel : Komen : HantarPadam</div>

Rajah 5.7.4 : Antaramuka Menu Maklumbalas Pengguna

<div>Rempah RatusPenawarMaklumbalasLink</div>	
<div>Hari RavaHari AsvuraDeepavaliPesta KaamatanEaster SundavKrismasPesta Kuih BulanTahun Baru Cina</div>	<div>Tarikh Hantar : Nama : Emel : Nama Resepi : Resepi : HantarPadam</div>

Rajah 5.7.1 : Antaramuka Menu Resipi Festival

<div>Rempah Ratus</div> <div>Penawar</div> <div>Maklumbalas</div> <div>Link</div>	
Hari Rava	<div>Penawar 1</div> <div>Penawar 2</div> <div>Penawar 3</div>
Hari Asvura	
Deepavali	
Pesta Kaamatan	
Easter Sundav	
Krismas	
Pesta Kuih Bulan	
Tahun Baru Cina	

Rajah 5.7.2 : Antaramuka Penawar Semulajadi

<div>Rempah Ratus</div> <div>Penawar</div> <div>Maklumbalas</div> <div>Link</div>	
Hari Rava	<div> <div>Rempah 1</div> <div>Rempah 2</div> <div>Rempah 3</div> <div>Rempah 4</div> <div>Rempah 5</div> <div>Rempah 6</div> </div>
Hari Asvura	
Deepavali	
Pesta Kaamatan	
Easter Sundav	
Krismas	
Pesta Kuih Bulan	
Tahun Baru Cina	

<div>Rempah Ratus</div> <div>Penawar</div> <div>Maklumbalas</div> <div>Link</div>			
<div>Hari Rava</div> <div>Hari Asvura</div> <div>Deepavali</div> <div>Pesta Kaamatan</div> <div>Easter Sundav</div> <div>Krismas</div> <div>Pesta Kuih Bulan</div> <div>Tahun Baru Cina</div>	<div>Login Pengguna</div> <div>Pendaftaran Pengguna Baru</div> <div>Paparan Cadangan Resepi</div>	<div>Pengenalan</div>	

Rajah 5.7 : Antaramuka Menu Utama

<div>Rempah Ratus</div> <div>Penawar</div> <div>Maklumbalas</div> <div>Link</div>			
<div>Hari Rava</div> <div>Hari Asvura</div> <div>Deepavali</div> <div>Pesta Kaamatan</div> <div>Easter Sundav</div> <div>Krismas</div> <div>Pesta Kuih Bulan</div> <div>Tahun Baru Cina</div>	<div>Resipi 1</div> <div>Resipi 2</div> <div>Resipi 3</div>		

Bab 6 : Pelaksanaan Sistem

6.1 Pengenalan

Pelaksanaan system adalah suatu proses yang menukarkan keperluan sistem dan reka bentuk kepada kod program yang boleh berfungsi mengikut keperluan sistem tersebut. Fasa ini lazimnya akan melibatkan beberapa perubahan kepada reka bentuk yang sebelumnya.

6.2 Persekitaran Pembangunan

Persekitaran pembangunan memberikan kepada kita semua kepada pembangunan sistem. Persekitaran ini akan memberikan kepada kita semua kepada pembangunan sistem yang berkesan. Persekitaran ini akan memberikan kepada kita semua kepada pembangunan sistem yang berkesan. Persekitaran ini akan memberikan kepada kita semua kepada pembangunan sistem yang berkesan.

BAB 6

6.3 Konfigurasi Persekitaran

Persekitaran yang digunakan untuk pembangunan sistem ini dinyatakan dibawah >

- 1.7 GHz Pentium 4 Processor
- 224 MB RAM
- 52x CD ROM
- 20GB Hard Disk
- 1.44 MB Floppy Drive

Bab 6 : Pelaksanaan Sistem

6.1 Pengenalan

Pelaksanaan system adalah suatu proses yang menukarkan keperluan sistem dan reka bentuk kepada kod program yang boleh berfungsi mengikut keperluan sistem tersebut.

Fasa ini lazimnya akan melibatkan beberapa perubahan kepada reka bentuk yang sebelumnya.

6.2 Persekitaran Pembangunan

Persekitaran pembangunan memberikan kesan atau impak yang tertentu kepada pembangunan sesebuah sistem itu. Penggunaan perkakasan dan perisian yang bersesuaian akan membantu mempercepatkan jangkamasa pembangunan sistem. Perisian dan perkakasan yang membantu dalam membangunkan dan mendokumenkan keseluruhan sistem ditunjukkan di bawah.

6.3 Konfigurasi Perkakasan

Perkakasan yang digunakan untuk pembangunan sistem ini dinyatakan dibawah :-

- 1.7 GHz Pentium 4 Processor
- 224 MB Ram
- 52x CD ROM
- 20GB Hard Disk
- 1.44 MB Floppy Drive

6.4 Konfigurasi Perisian

Spesifikasi perisian yang digunakan dalam projek ini diilustrasikan dalam jadual di bawah:-

Perisian	Deskripsi Penggunaan
Microsoft Windows 98	Sistem Pengendalian
Internet Explorer 5.5	Untuk memaparkan halaman web
Macromedia Dreamweaver MX	Menyunting HTML dan antaramuka pengguna
Microsoft Word	Mendokumenkan laporan sistem

Jadual 6.1 : Konfigurasi Perisian

6.5 Pembangunan Projek

Rekabentuk mestilah diterjemahkan kepada bentuk yang difahami mesin. Pembangunan web ini merangkumi tiga tahap iaitu penyediaan data, hubungan pangkalan data dan fungsi kod.

6.6 Penyediaan Data

Memandangkan Festive Food Online dibangunkan dengan tujuan menyediakan himpunan resepi setiap festival utama di Malaysia, rekabentuk halaman web menjadi faktor yang sangat penting untuk menentukan kejayaan projek ini. Data seperti grafik dan teks disediakan bersamaan dengan rekabentuk halaman web.

Maklumat mengenai resepi diambil dari internet, majalah, booklet dan sumber lain.

Teks maklumat resepi akan disertakan dengan gambar resipi tersebut untuk menarik

pehatian. Imej disunting dengan penyunting grafik seperti Adobe Photoshop dan penghasilan animasi daripada perisian Macromedia Flash untuk menghasilkan laman web yang lebih menarik.

6.7 Hubungan Pangkalan Data

Langkah ini merupakan langkah yang paling penting dilakukan sebelum pengekodan halaman web kerana melibatkan proses input data daripada pengguna ke dalam pangkalan data. Kod ini terdapat dalam kesemua fail ASP yang diperlukan untuk membina hubungan dengan pangkalan data sebagai hubungan untuk melaksanakan sebarang transaksi.

```
<%  
' FileName="Connection_odbc_conn_dsn.htm"  
' Type="ADO"  
' DesigntimeType="ADO"  
' HTTP="false"  
' Catalog=""  
' Schema=""  
Dim MM_dmxdsn_STRING  
MM_dmxdsn_STRING = "dsn=dmx1;"  
%>
```

Rajah 6.1 : Contoh kod ASP yang digunakan sebagai hubungan ke pangkalan data

6.8 Pengekodan

Memandangkan laman web ini merupakan laman web informasi, skrip yang dihasilkan dikod dengan menggunakan HTML , skrip pelayan (*server side scripting*) dan skrip pelanggan (*client side scripting*) yang boleh menyokong dan meluaskan lagi aplikasi web ini.

i) HTML (Hypertext Markup Language)

Macromedia Dreamweaver MX digunakan sepenuhnya untuk mengekod HTML. Perisian ini merupakan penyunting HTML yang amat baik dan mempunyai pelbagai fungsi dan antaramuka yang ramah pengguna. Data yang telah disediakan seperti teks dan grafik akan dimasukkan ke dalam halaman web setiap kali menggunakan Macromedia Dreamweaver ini.

ii) ASP (Active Server Pages)

ASP merupakan satu kod yang digunakan di bahagian pelayan untuk menghubungkan bahagian pelanggan ke pangkalan data yang terletak di bahagian pelayan.

iii) Javaskrip

Skrip bahagian pelanggan (client side scripting) diterjemahkan oleh pelayar web (web browser) pengguna dan ianya tidak dihantar ke bahagian pelayan untuk pemprosesan. Pembangunan sistem ini ditingkatkan dengan penggunaan skrip bahagian pelanggan ini. Skrip ini membantu mengurangkan masalah trafik dalam rangkaian kerana ianya mengurangkan permintaan pengguna ke pelayan komputer dan respon kembali dari pelayan komputer.

6.9 Perubahan daripada modul terdahulu

Terdapat beberapa perubahan yang terpaksa dilakukan berikutan oleh masalah yang tidak dapat dielakkan antaranya :-

i) Modul yang terpaksa dikurangkan

Semasa pelaksanaan kertas cadangan yang terdahulu, modul yang telah dicadangkan ialah modul Resipi Festival, Petua dan Tips, Penawar Semulajadi, Rempah Ratus dan Sihat Ria. Walau bagaimanapun, dalam pelaksanaan sistem ini, modul Petua dan Tips dan modul Sihat Ria terpaksa dimansuhkan kerana kekurangan maklumat untuk dimasukkan ke dalam halaman web ini. Ianya akan ditambah sebagai peningkatan di masa hadapan.

ii) Kekurangan fungsi tambahan

Dalam halaman web yang telah dibangunkan ini, kemudahan jejak pengguna iaitu pembilang pelawat dan perkhidmatan komputasi untuk pengiraan cadangan hidangan tidak dapat dimasukkan akibat kekurangan masa untuk mempelajarinya cara melaksanakannya.

6.10 Ringkasan Bab 6

Bab enam menghuraikan berkenaan pembangunan sistem yang merujuk kepada penukaran modul-modul dan algoritma yang telah direkabentuk ke dalam arahan-arahan yang boleh dilaksanakan menggunakan bahasa pengaturcaraan web yang digunakan dalam pembangunan laman web ini iaitu ASP.

7.1 Pengenalan

Pengujian ialah satu tahap yang kritikal untuk suatu sistem yang baru dibangunkan. Ini kerana pada tahap ini, tiada sebarang pun maklum balas yang telah diterima mengenai kekurangan dan kelemahan suatu sistem itu. Oleh itu, pengujian sistem sangat penting untuk meningkatkan populariti sistem dalam pasaran dan penglibatan pengguna. Tidak kira bagaimana sesuatu program dibangunkan, adalah nyata daripada pelbagai ralat yang mungkin timbul, modul perlu diuji untuk memastikan ianya berfungsi dengan betul.

Pengujian sistem dilakukan untuk memastikan program dapat dioperasikan dengan betul dan mematuhi keperluan spesifikasi yang ditetapkan. Pengujian sistem juga dilakukan untuk mengesan dan mengesan kesalahan yang mungkin menyedikitkan metod untuk menyelesaikan masalah dalam sistem.

BAB 7

7.2 Proses Pengujian

Pengujian system adalah salah satu strategi pemasaran untuk mempromosikan satu system yang boleh menarik minat pengguna dan bahan ralat. Keseluruhan yang kerap berlaku akan menurunkan tahap keyakinan pengguna untuk menggunakan system.

Pengujian yang berkesan akan dilakukan di setiap peringkat untuk menguji fungsi sistem dan ini merangkumi seluruh aplikasi dan perakitanannya.

Pengujian komponen, pengujian integrasi dan pengujian unit adalah satu ujian yang dijalankan ke atas sistem. Terdapat terdapat pelbagai kesalahan yang ditemui semasa proses pengujian dijalankan dan pengubahsuaian telah dibuat ke atas sistem untuk memperbaikinya. Langkah ini memerlukan proses pengujian diulang semula untuk mengelakkan ralat berulang kembali. Oleh itu, proses ini boleh dikatakan interaktif.

Bab 7 : Pengujian Sistem

7.1 Pengenalan

Pengujian ialah satu tahap yang kritikal untuk suatu sistem yang baru dibangunkan. Ini kerana pada tahap ini, tiada sebarang pun maklumbalas yang telah diterima mengenai kekuatan dan kelemahan suatu sistem itu. Oleh itu, pengujian sistem sangat penting untuk meningkatkan populariti sistem dalam pasaran dan penglihatan pengguna. Tidak kira bagaimana sesuatu program dibangunkan, adalah nyata daripada pelbagai ralat yang mungkin timbul, modul perlu diuji untuk memastikan ianya berfungsi dengan betul.

Pengujian sistem dilakukan untuk memastikan program dapat dilaksanakan dengan betul dan memenuhi keperluan spesifikasi yang telah dinyatakan sebelum ini. Pengujian juga dilaksanakan untuk mengesan sebarang kewujudan ralat. Ianya menyediakan metod untuk memperbaiki ralat logik dan kebolehppercayaan pengujian sistem.

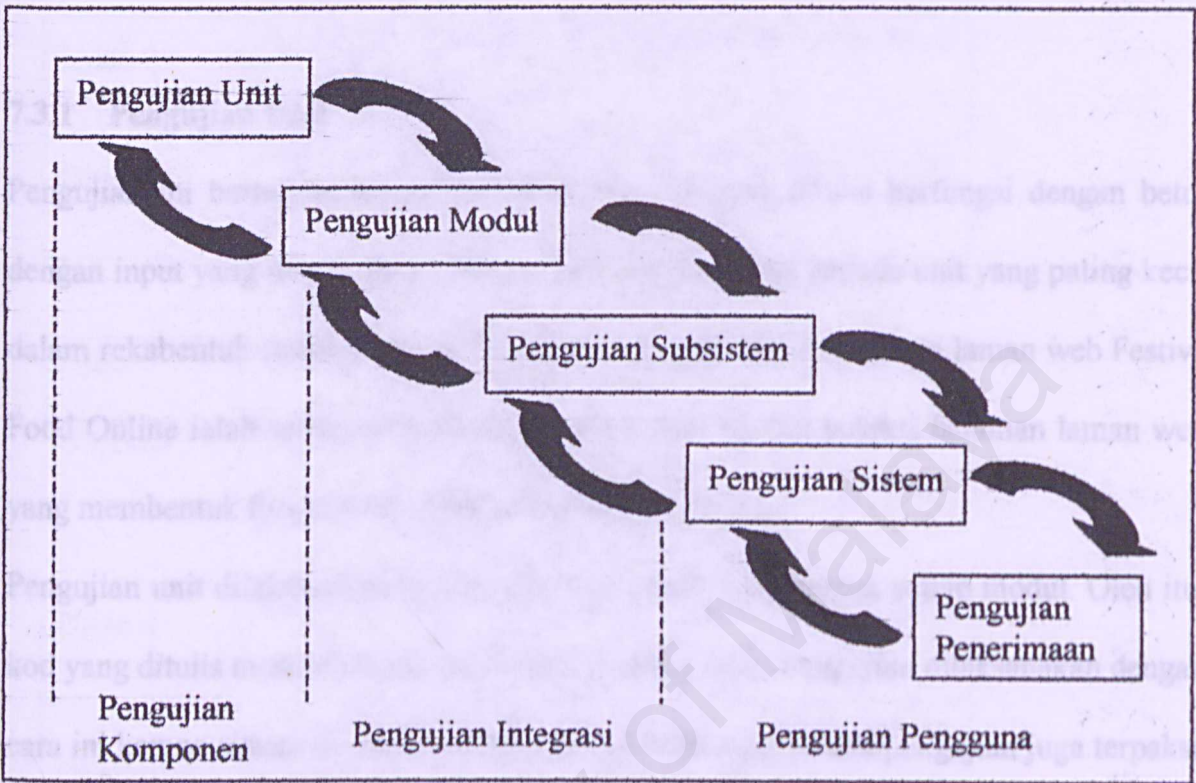
7.2 Proses Pengujian

Pengujian system adalah salah satu strategi pemasaran untuk mempromosikan satu system yang boleh percaya, ramah pengguna dan bebas ralat. Kesilapan yang kerap berlaku akan menurunkan tahap keyakinan pengguna untuk menggunakan system.

Pengujian yang berbeza akan dilakukan di setiap peringkat untuk menguji fungsi sistem dan ini merangkumi seluruh aplikasi dan persekitarannya.

Pengujian komponen, pengujian integrasi dan pengujian unit adalah siri ujian yang dijalankan ke atas sistem. Terdapat terdapat pelbagai kesalahan yang ditemui semasa proses pengujian dijalankan dan pengubahsuaian telah dibuat ke atas sistem untuk memperbaikinya. Langkah ini memerlukan proses pengujian diulang semula untuk mengelakkan ralat berulang kembali. Oleh itu, proses ini boleh dikatakan interaktif

dengan maklumbalas daripada peringkat yang berikutnya ke peringkat awal dalam proses.



Gambarajah 7.1 : Pengujian proses yang paling kerap digunakan

Dalam gambarajah di atas, anak panah dari kotak teratas menandakan siri pengujian yang normal. Anak panah yang menunjukkan ke kotak sebelumnya menandakan peringkat tersebut perlu diuji semula.

Rancangan pengujian dibangunkan untuk mengesan dan mengenal pasti masalah yang paling berpotensi untuk timbul ketika sistem berfungsi. Rancangan pengujian juga menyediakan strategi pengujian dan aliran kerja untuk aktiviti pengujian tersebut.

7.3 Jenis-Jenis Pengujian

Strategi pengujian dilaksanakan ketika peringkat pengujian integrasi, penilaian dan pengujian sistem. Untuk setiap strategi yang dinyatakan terdapat teknik untuk yang sesuai untuk melaksanakannya.

7.3.1 Pengujian Unit

Pengujian ini bertujuan untuk mengesahkan kod yang ditulis berfungsi dengan betul dengan input yang dimasukkan. Ianyan juga menfokuskan kepada unit yang paling kecil dalam rekabentuk sistem – modul komponen. Komponen-komponen laman web Festive Food Online ialah setiap satu halaman laman web ini dan koleksi halaman laman web yang membentuk fungsi yang diperlukan oleh sistem ini.

Pengujian unit dilaksanakan pada setiap kod untuk setiap untuk setiap modul. Oleh itu, kod yang ditulis mestilah tepat untuk mengelakkan ralat. Pengujian dilaksanakan dengan cara ini kerana sistem ini dibuat bukan secara berkumpulan dan pengujian juga terpaksa dibuat berasingan.

i) Login Pengguna

Ujian 1	Masukkan username dan katalaluan yang betul
Objektif 1	Pastikan pengguna boleh login dengan jayanya

Ujian 2	Masukkan katalaluan dan username yang salah
Objektif 2	Pastikan mesej ralat keluar

ii) Login Pentadbir

Ujian 1	Masukkan username dan katalaluan yang betul
---------	---

	untuk pentadbir pertama
Objektif 1	Pastikan pentadbir boleh login dengan jayanya

Ujian 2	Masukkan username dan katalaluan yang betul untuk pentadbir kedua
Objektif 2	Pastikan pentadbir kedua boleh login dengan jayanya

Ujian 3	Masukkan username dan katalaluan yang salah
Objektif 3	Pastikan mesej ralat keluar

Ujian 4	Masukkan username dan katalaluan yang betul untuk pentadbir pertama
Objektif 4	Pastikan pentadbir pertama boleh login dengan jayanya dan boleh mengubah, memadam dan menambah data.

Ujian 5	Masukkan username dan katalaluan yang betul untuk pentadbir kedua
Objektif 5	Pastikan pentadbir kedua boleh login dengan jayanya dan hanya boleh membuat paparan sahaja

iii) Cadangan Resepi

Ujian 1	Masukkan username dan katalaluan yang betul untuk pengguna
Objektif 1	Pastikan pengguna boleh login dengan jayanya dan boleh membuat cadangan resepi

Pengujian unit juga dilakukan ke atas kesemua imej untuk memastikan imej-imej ini boleh dicapai dan dilihat dalam halaman web yang sepatutnya. Sebelum pengujian dilakukan, terdapat beberapa imej yang tidak dapat dicapai kerana nama fail dan nama imej tidak betul. Kesemua ralat ini diperbaiki selepas pengujian dilakukan.

7.3.2 Pengujian Integrasi

Apabila setiap komponen individu sudah berfungsi dengan betul dan mencapai objektifnya, komponen-komponen ini digabungkan dalam satu sistem. Dengan kata lain, pengujian integrasi ialah satu proses pengesahan kesemua komponen-komponen sistem berfungsi bersama dengan betul seperti yang dinyatakan dalam spesifikasi keperluan fungsian sebelum ini.

Untuk pembangunan sistem ini, pendekatan *incremental strategy* telah digunakan. Sistem utama laman web ini dibangunkan dan diuji dalam segmen yang kecil, dengan ini sebarang ralat dapat dikesan dan diasingkan. Antaramuka diuji dan telah sempurna.

Kesemua butang pautan dan hiperlinks telah diuji untuk memastikan ianya merujuk kepada pautan yang betul pada sesuatu halaman. Penyelenggaraan dan pengujian hiperlinks menjadi semakin kompleks kerana integrasi sistem mempunyai banyak hiperlink yang membenarkan pengguna paut ke halaman lain.

Integrasi fungsi juga telah diuji untuk memastikan ianya boleh dilarikan dengan betul seperti dalam spesifikasi fasa analisis dan rekabentuk.

7.3.3 Pengujian Sistem

Pengujian terakhir sekali ialah pengujian sistem. Pengujian sistem adalah sangat berbeza daripada pengujian unit dan integrasi. Objektif pengujian unit dan integrasi adalah untuk

memastikan kod melaksanakan rekabentuk dengan sempurna. Dengan kata lain, kod ditulis untuk membina spesifikasi rekabentuk yang dikehendaki. Dalam pengujian sistem, objektif yang berbeza perlu dicapai iaitu untuk memastikan sistem bekerja mengikut kemahuan pengguna.

Laman web ini diuji samada untuk mengikut spesifikasi pelaksanaan dalam pengujian pelaksanaan. Pengujian kewibawaan data dilakukan untuk mengesahkan data disimpan di pangkalan data yang sepatutnya.

7.4 Ringkasan Bab 7

Bab ini menghuraikan cara pengujian sistem ini dilaksanakan mengikut jenis pengujian yang telah dipelajari iaitu pengujian unit, pengujian integrasi dan pengujian sistem. Pengesahan sistem ini juga dilakukan dalam peringkat ini sama ada sistem ini berfungsi mengikut keperluan dan spesifikasi yang telah ditentukan.

Bab 8: Penilaian Sistem dan Perbiayaan

8.1 Pengiraian

Selepas pelaksanaan sistem, satu laporan penilaian projek ini akan dibincangkan dalam bab ini. Bab ini akan merangkumi dan menyentuh kekuatan dan kelemahan sistem ini. Terdapat beberapa cadangan yang akan dibuat sebagai tambahan kepada sistem ini di masa hadapan.

8.2 Kekuatan Sistem

Di bawah ini telah disenaraikan kekuatan sistem ini yang telah berjaya mencapai objektif.

BAB 8

i) Mampu untuk melakukan penyelenggaraan pangkalan data

Pembangun laman web ini boleh melakukan penyelenggaraan pangkalan data dengan menggunakan fungsi ubah, kemaskini dan padam maklumat yang ada di pangkalan data. Dengan ini pembangun boleh menguruskan maklumat dengan lebih mudah.

ii) Berasaskan Maklumat

Bab 8: Penilaian Sistem dan Perbincangan

8.1 Pengenalan

Selepas pelaksanaan sistem, satu laporan penilaian projek ini akan dibincangkan dalam bab ini. Bab ini akan merangkumi dan menyentuh kekuatan dan kelemahan sistem ini. Terdapat beberapa cadangan yang akan dibuat sebagai tambahan kepada sistem ini di masa hadapan.

8.2 Kekuatan Sistem

Di bawah ini telah disenaraikan kekuatan sistem ini yang telah berjaya mencapai objektifnya:-

i) Sangat Mudah dan Mesra Pengguna

Antaramuka sistem ini telah direkabentuk untuk menarik minat pengguna melayarinya tanpa terkeliru dan sangat ramah pengguna. Sebagai tambahan, halaman web sistem ini direka sesuai dengan pelbagai spektrum pengguna. Masa pemahaman untuk melayari web ini adalah singkat dan pengguna seharusnya dapat menggunakan sistem ini dengan mudah. Manual pengguna yang disediakan akan memudahkan pengguna menggunakan sistem ini.

ii) Mampu untuk melakukan penyelenggaraan pangkalan data

Pembangun laman web ini boleh melakukan penyelenggaraan pangkalan data dengan menggunakan fungsi ubah, kemaskini dan padam maklumat yang ada di pangkalan data. Dengan ini pembangun boleh menguruskan maklumat dengan lebih mudah.

iii) Berdasarkan Maklumat

Laman web ini menekankan kepada resipi-resipi yang dihidangkan ketika festival. Oleh itu, kandungannya juga menjurus kepada maklumat-maklumat yang disediakan. Cara susunan maklumat yang teratur mengikut kategori adalah sangat penting supaya pengguna dapat mencapai maklumat dengan mudah.

Dalam pembangunan laman web ini terdapat beberapa kelemahan yang tidak dapat

8.3 Kelemahan Sistem

Walau bagaimanapun, sistem yang dibangunkan ini terdapat beberapa kelemahan yang tidak dapat dielakkan kerana tidak mencapai objektif. Di bawah ini disenaraikan beberapa kelemahan yang wujud pada sistem ini :-

i) Tiada khidmat enjin carian mengikut kata kunci

Sistem ini tidak menyediakan enjin carian mengikut kata kunci yang dimasukkan oleh pengguna. Sekiranya maklumat dalam laman web ini meningkat sudah pasti pengguna mengalami kesukaran untuk mencapai maklumat yang dikehendaki. Ini kerana, adalah penting bagi pengguna untuk mendapatkan maklumat dengan pantas, terus dan efisien.

ii) Fungsi yang disediakan terhad

Sistem ini hanya menyediakan beberapa fungsi kepada pengguna. Fungsi seperti ruangan 'chat room', ruangan mengira kalori, ruangan petua dan tips dan pelbagai lagi tidak dapat disediakan. ini kerana terdapat masalah yang akan dibincangkan dalam bab ini nanti.

iii) Maklumat yang terhad

Seperti yang dinyatakan sebelum ini, laman web ini kekurangan maklumat resipi pada sesetengah festival. Ini kerana masalah masa yang terhad untuk membuat

pencarian resipi sesetengah festival seperti pesta kaamatan. Oleh itu, terdapat mungkin terdapat beberapa resipi yang tidak disenaraikan dalam laman web ini.

8.4 Peningkatan Di Masa Hadapan

Dalam pembangunan laman web ini terdapat beberapa kelemahan yang tidak dapat dielakkan. Kesemua kelemahan ini akan dijadikan sebagai peningkatan dimasa hadapan.

i) Menyediakan khidmat enjin carian mengikut kata kunci

Laman web yang baik ialah laman web yang menyediakan segala kemudahan kepada pengguna tanpa pengguna hilang arah semasa melayarinya. Oleh itu, khidmat enjin carian mengikut kata kunci akan disediakan sebagai kemudahan kepada pengguna.

ii) Meningkatkan rekabentuk antaramuka yang lebih menarik

Rekabentuk antaramuka yang menarik mampu menarik perhatian pengguna untuk melayarinya tanpa rasa bosan. Disamping itu, penggunaan imej animasi juga akan dikurangkan untuk mengelakkan pengguna berasa tidak selesa apabila melayari laman web ini.

iii) Lebih kemudahan akan disediakan

kemudahan seperti ruangan chat, ruangan mengira kalori makanan dan pelbagai lagi akan dimasukkan kedalam laman web ini untuk menceriakan dan menjadikan laman ini lebih berinformasi.

iv) Menambahkan maklumat

Maklumat resepi, petua dan lain-lain lagi akan ditambahkan dari semasa ke semasa untuk meningkatkan mutu laman web ini sebagai laman web yang bermaklumat.

Modul Petua dan Tips dan modul Sihat Ria akan dimasukkan semula kerana tidak berjaya dimasukkan ke dalam sistem yang telah dibangunkan ini.

v) Versi dua bahasa

Versi yang telah dibangunkan ini adalah dalam satu bahasa iaitu bahasa Malaysia. Namun begitu, satu halaman iaitu halaman resipi krismas dibina dalam versi Inggeris. Sebagai tambahan di masa hadapan, pembangunan keseluruhan laman web ini akan dilaksanakan dalam bahasa inggeris untuk meningkatkan populariti dan menarik pengguna dari pelbagai bangsa.

8.5 Masalah yang ditemui dan penyelesaian

Dalam pembangunan laman web ini terdapat pelbagai masalah yang dihadapi oleh pembangun dan ianya telah dapat diselesaikan dengan jayanya. Antara masalah yang timbul ialah:-

i) Kurang pengetahuan dalam bahasa pengaturcaraan dan alatan yang digunakan

Masalah - Berikutan masa yang diperuntukkan untuk menyiapkan projek ini adalah agak singkat, pembangun mengalami kesukaran dalam mempelajari dan menggunakan alatan dan bahasa pengaturcaraan ASP, Javaskrip dan HTML.

Penyelesaian - Telah diselesaikan dengan bantuan nota tutorial yang disediakan alatan tersebut dan perbincangan dengan rakan-rakan yang berpengetahuan.

ii) Kesukaran dalam merekabentuk antaramuka pengguna

Masalah - Rekabentuk antaramuka adalah proses yang paling lama dalam pembangunan laman web ini. Ini kerana ianya melibatkan pengurusan butang-butang pautan dan perletakkan imej grafik dalam setiap halaman web. Tugas ini mestilah dilakukan dengan sempurna untuk menghasilkan antaramuka yang menarik dan ramah pengguna.

Penyelesaian - Rekabentuk daripada laman-laman web yang ada dalam internet telah dirujuk. Cara susunan butang pautan dan cara adunan warna dalam laman-laman web tersebut telah dipelajari dan diaplikasikan dalam laman web Festive Food Online ini. Tetapi keaslian rekabentuk laman web ini tetap dipelihara.

iii) Imej tidak keluar apabila dimuat naik dalam Pelayan Hos (IIS)

Masalah - Terdapat imej yang tidak keluar apabila dimuat naik dalam pelayan hos. Masalah ini timbul akibat cara menamakan fail imej yang tidak betul sehingga ada imej yang mempunyai nama yang sama.

Penyelesaian - Fail imej tersebut telah diberi nama yang baru dan sebarang penamaan fail dibuat dengan lebih berhati-hati supaya tiada masalah lagi.

8.6 Pengetahuan dan pengalaman yang didapati

Pelbagai pengalaman dan pengetahuan yang telah berjaya dikutip sepanjang pembangunan laman web Festive Food Online ini. Segala pembelajaran dan aplikasi pengetahuan telah dimanfaatkan semasa pembangunan sistem. Selain itu, pengetahuan baru juga telah banyak ditimba untuk menyiapkan projek ini.

Untuk membangunkan projek ini, pengurusan masa adalah suatu perkara yang paling penting. Fasa pembangunan dan milestone mestilah ditakrifkan dengan jelas supaya tiada fasa yang tertinggal. Terdapat juga sedikit pengetahuan dalam pengaturcaraan yang boleh didapati dari projek ini iaitu ASP, Javaskrip, rekabentuk HTML dan pengujian unit.

Pengalaman dalam pembangunan sistem ini juga telah mendedahkan pembangun kepada salah satu platform aplikasi pembangunan laman web yang paling popular hari ini iaitu WWW (World Wide Web). Pembangun juga telah mendapat pengalaman dalam mengkonfigurasi pelayan web, pelayan pangkalan data dan juga pengaturcaraan web.

8.7 Ringkasan Bab 8

Bab ini membincangkan keputusan yang diperoleh, masalah yang timbul semasa pembangunan serta penyelesaiannya, kekuatan dan kelemahan yang terdapat dalam sistem ini, peningkatan yang boleh dilaksanakan pada masa hadapan, cadangan serta kesimpulan yang didapat daripada pembagunan laman web ini.

RUJUKAN

1. Deitel, Harvey M (2002). *Internet and World Wide Web : How To Program*. 2nd ed. New Jersey : Prentice
2. Kroenke, D.M (1998). *Database Processing – Fundamentals, Design and Implementations*. 6th ed. New Jersey : Prentice
3. Mohamad Noorman Masrek, Safawi Abdul Rahman (2001). *Analisis Dan Rekabentuk Sistem Maklumat*. New York : Mc Graw Hill.
4. Pilegor, Shari Lawrence (2001). *Software Engineering – Theory and Practice*. 2nd ed. New Jersey : Prentice

RUJUKAN

5. Choo, Pei (2002). *Malaysia – The New Frontier*. Kuala Lumpur : Kong
6. Maier, C. (1998). *Database Systems: The Relational Approach*. New York : McGraw-Hill
7. www.cikm.org
8. www.makaptime.com
9. www.cik-kwok.com

RUJUKAN

1. Deitel, Harvey M (2002). Internet and World Wide Web : How To Program. 2nd ed. New Jersey : Prentice
2. Kroenke, D.M (1998). Database Processing – Fundamentals, Design and Implementations. 6th ed. New Jersey : Prentice
3. Mohamad Noorman Masrek, Safawi Abdul Rahman (2001). Analisis Dan Rekabentuk Sistem Maklumat. New York : Mc Graw Hill.
4. Pfleeger, Shari Lawrence (2001). Software Engineering – Theory and Practice. 2nd ed. New Jersey : Prentice
5. Cheong, Patsie (2002). Malaysian Delicacies – Citarasa Istimewa Malaysia. Hong Kong : Seashore Publishing.
6. Malaysian Cuisine – www.malaysiacuisine.com
7. www.cikgu.net
8. www.makantime.com
9. www.clickwok.com

1. Apakah pesanan utama yang disambut oleh saudara/saudari?
2. Lazimnya, apakah makanan atau hidangan yang disajikan ketika pesanan tersebut?
3. Bagaimanakah saudara/saudari menyediakan resipi tersebut?
4. Adakah bahan-bahan untuk menyediakan hidangan tersebut mudah didapati dan adakah ia mudah untuk disediakan?

APPENDIKS

A

5. Apakah tujuan utama kajian ini?
6. Pada pendapat saudara/saudari, adakah resipi tersebut berkesan atau tidak? Adakah kajian mengandungi nilai kalori yang tinggi (berkhasiat)?
7. Apakah petua dan tips yang boleh digunakan semasa menyediakan resipi ini?

Soalan Temuramah – Projek Latihan Ilmiah Tahap 1

Laman web kiosk Festive Food Online

1. Apakah perayaan utama yang disambut oleh saudara/saudari?
2. Lazimnya, apakah makanan atau hidangan yang disajikan ketika perayaan tersebut?
3. Bagaimanakah saudara/saudari menyediakan resepi tersebut?
4. Adakah bahan-bahan untuk menyediakan hidangan tersebut mudah didapati dan adakah ianya mudah untuk disediakan?
5. Apakah bahan-bahan semulajadi yang boleh dijadikan penawar bagi pelbagai penyakit?
6. Pada pendapat saudara/saudari, adakah resepi tersebut berkhasiat atau tidak. Adakah sajian mengandungi nilai kalori yang tinggi (berlemak)?
7. Apakah petua dan tips yang boleh digunakan semasa menyediakan resepi ini?

Contoh kod untuk Halaman Memulakan pengguna

```
<%@LANGUAGE="VBSCRIPT" CODEPAGE="1252"%>
```

```
<!--#include file="..\Connections\dxncon.asp"-->
```

```
<%
```

```
'*** Edit Operations: declare variables
```

```
Dim MM_editAction
```

```
Dim MM_abortEdit
```

```
Dim MM_editQuery
```

```
Dim MM_editConn
```

```
Dim MM_editConnection
```

```
Dim MM_editTable
```

```
Dim MM_editRedirectUrl
```

```
Dim MM_editColumns
```

```
Dim MM_recordId
```

```
Dim MM_fields
```

```
Dim MM_columns
```

```
Dim MM_fields
```

```
Dim MM_columns
```

```
Dim MM_typeArray
```

```
Dim MM_formVal
```

```
Dim MM_defVal
```

```
Dim MM_altVal
```

```
Dim MM_emptyVal
```

```
Dim MM_
```

```
MM_editAction = CStr(Request.ServerVariables("SCRIPT_NAME"))
```

```
If (Request.QueryString <> "") Then
```

```
MM_editAction = MM_editAction & "?" & Request.QueryString
```

```
End If
```

```
'boolean to abort record edit
```

```
MM_abortEdit = false
```

```
'query string to execute
```

```
MM_editQuery = ""
```

```
%>
```

```
<%
```

```
'*** Insert Record: set variables
```

```
If (CStr(Request("MM_insert")) = "Insert") Then
```

```
MM_editConnection = MM_dsname & ".DSN"
```

```
MM_editTable = "kuman"
```

```
MM_editRedirectUrl = ""
```

```
MM_fieldsStr = "nama,alamat,email,kategori"
```

```
MM_columnsStr = "nama,nama,email,kategori"
```


' create the MM_fields and MM_columns arrays

MM_fields = Split(MM_fieldsStr, "|")

MM_columns = Split(MM_columnsStr, "|")

' set the form values

For MM_i = LBound(MM_fields) To UBound(MM_fields) Step 2

MM_fields(MM_i+1) = CStr(Request.Form(MM_fields(MM_i)))

Next

' append the query string to the redirect URL

If (MM_editRedirectUrl <> "" And Request.QueryString <> "") Then

If (InStr(1, MM_editRedirectUrl, "?", vbTextCompare) = 0 And Request.QueryString <> "")

Then

MM_editRedirectUrl = MM_editRedirectUrl & "?" & Request.QueryString

Else

MM_editRedirectUrl = MM_editRedirectUrl & "&" & Request.QueryString

End If

End If

End If

%>

<%

'*** Insert Record: construct a sql insert statement and execute it

Dim MM_tableValues

Dim MM_dbValues

If (CStr(Request("MM_insert")) <> "") Then

' create the sql insert statement

MM_tableValues = ""

MM_dbValues = ""

For MM_i = LBound(MM_fields) To UBound(MM_fields) Step 2

MM_formVal = MM_fields(MM_i+1)

MM_typeArray = Split(MM_columns(MM_i+1), ",")

MM_delim = MM_typeArray(0)

If (MM_delim = "none") Then MM_delim = ""

MM_altVal = MM_typeArray(1)

If (MM_altVal = "none") Then MM_altVal = ""

MM_emptyVal = MM_typeArray(2)

If (MM_emptyVal = "none") Then MM_emptyVal = ""

If (MM_formVal = "") Then

MM_formVal = MM_emptyVal

Else

If (MM_altVal <> "") Then

MM_formVal = MM_altVal

ElseIf (MM_delim = "") Then ' escape quotes

MM_formVal = "" & Replace(MM_formVal, "'", """) & ""

Else

MM_formVal = MM_delim + MM_formVal + MM_delim

End If


```

End If
If (MM_i <> LBound(MM_fields)) Then
    MM_tableValues = MM_tableValues & ","
    MM_dbValues = MM_dbValues & ","
End If
MM_tableValues = MM_tableValues & MM_columns(MM_i)
MM_dbValues = MM_dbValues & MM_formVal
Next
MM_editQuery = "insert into " & MM_editTable & " (" & MM_tableValues & ") values (" &
MM_dbValues & ")"

If (Not MM_abortEdit) Then
    ' execute the insert
    Set MM_editCmd = Server.CreateObject("ADODB.Command")
    MM_editCmd.ActiveConnection = MM_editConnection
    MM_editCmd.CommandText = MM_editQuery
    MM_editCmd.Execute
    MM_editCmd.ActiveConnection.Close

    If (MM_editRedirectUrl <> "") Then
        Response.Redirect(MM_editRedirectUrl)
    End If
End If

End If
%>
<html>
<head>
<title>komen</title>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=iso-8859-1">
</head>

<body background="../images/Cili.gif" link="#FF0000">
<div id="Layer1" style="position:absolute; left:0px; top:110px; width:137px; height:496px; z-
index:1; background-color: #FF9900; layer-background-color: #FF9900; border: 1px none
#000000"></div>
<div id="Layer10" style="position:absolute; left:136px; top:147px; width:608px; height:78px; z-
index:10; background-color: #FF3333; layer-background-color: #FF3333; border: 1px none
#000000"></div>
<div id="Layer3" style="position:absolute; left:137px; top:110px; width:607px; height:37px; z-
index:3; background-color: #FF9933; layer-background-color: #FF9933; border: 1px none
#000000"></div>
<div id="Layer2" style="position:absolute; left:-1px; top:111px; width:137px; height:114px; z-
index:2; background-color: #FF6600; layer-background-color: #FF6600; border: 1px none
#000000"></div>
<div id="Layer4" style="position:absolute; left:142px; top:117px; width:73px; height:21px; z-
index:4">
    <object classid="clsid:D27CDB6E-AE6D-11cf-96B8-444553540000"
    codebase="http://download.macromedia.com/pub/shockwave/cabs/flash/swflash.cab#version=4,0
,2,0" width="92" height="17">
        <param name=movie value="butangrempah.swf">

```



```

<param name=quality value=high>
<param name="BGCOLOR" value="#FF9900">
<param name="SCALE" value="exactfit">
<embed src="butangrempah.swf" quality=high
pluginspage="http://www.macromedia.com/shockwave/download/index.cgi?P1_Prod_Version=S
hockwaveFlash" type="application/x-shockwave-flash" scale="exactfit" width="92" height="17"
bgcolor="#FF9900">
</embed> </object>
</div>
<div id="Layer6" style="position:absolute; left:236px; top:118px; width:64px; height:21px; z-
index:6">
<object classid="clsid:D27CDB6E-AE6D-11cf-96B8-444553540000"
codebase="http://download.macromedia.com/pub/shockwave/cabs/flash/swflash.cab#version=4,0
,2,0" width="60" height="15">
<param name=movie value="butangpenawar.swf">
<param name=quality value=high>
<param name="BGCOLOR" value="#FF9900">
<param name="SCALE" value="exactfit">
<embed src="butangpenawar.swf" quality=high
pluginspage="http://www.macromedia.com/shockwave/download/index.cgi?P1_Prod_Version=S
hockwaveFlash" type="application/x-shockwave-flash" scale="exactfit" width="60" height="15"
bgcolor="#FF9900">
</embed> </object>
</div>
<div id="Layer23" style="position:absolute; left:301px; top:119px; width:67px; height:21px; z-
index:26">
<object classid="clsid:D27CDB6E-AE6D-11cf-96B8-444553540000"
codebase="http://download.macromedia.com/pub/shockwave/cabs/flash/swflash.cab#version=5,0
,0,0" width="88" height="15">
<param name="movie" value="maklumbalaspape.swf">
<param name="quality" value="high">
<param name="bgcolor" value="#FF9900">
<param name="scale" value="exactfit">
<embed src="maklumbalaspape.swf" quality="high"
pluginspage="http://www.macromedia.com/shockwave/download/index.cgi?P1_Prod_Version=S
hockwaveFlash" type="application/x-shockwave-flash" scale="exactfit" width="88" height="15"
bgcolor="#FF9900"></embed>
</object>
</div>
<div id="Layer28" style="position:absolute; left:390px; top:119px; width:64px; height:22px; z-
index:31">
<object classid="clsid:D27CDB6E-AE6D-11cf-96B8-444553540000"
codebase="http://download.macromedia.com/pub/shockwave/cabs/flash/swflash.cab#version=6,0
,29,0" width="32" height="14">
<param name="movie" value="butangemail.swf">
<param name="quality" value="high"><param name="BGCOLOR" value="#FF9933">
<embed src="butangemail.swf" width="32" height="14" quality="high"
pluginspage="http://www.macromedia.com/go/getflashplayer" type="application/x-shockwave-
flash" bgcolor="#FF9933"></embed></object>
</div>

```



```
<div id="logo" style="position:absolute; left:51px; top:131px; width:61px; height:62px; z-
index:9">
  <object classid="clsid:D27CDB6E-AE6D-11cf-96B8-444553540000"
codebase="http://download.macromedia.com/pub/shockwave/cabs/flash/swflash.cab#version=4,0
,2,0" width="70" height="64">
  <param name=movie value="../../swf/text/text39.swf">
  <param name=quality value=high>
  <param name="BGCOLOR" value="#FF6600">
  <param name="SCALE" value="exactfit">
  <embed src="../../swf/text/text39.swf" quality=high
pluginspage="http://www.macromedia.com/shockwave/download/index.cgi?P1_Prod_Version=S
hockwaveFlash" type="application/x-shockwave-flash" scale="exactfit" width="70" height="64"
bgcolor="#FF6600">
  </embed> </object>
</div>

<div id="Layer8" style="position:absolute; left:15px; top:146px; width:35px; height:34px; z-
index:8"></div>

<div id="hariraya" style="position:absolute; left:32px; top:299px; width:68px; height:17px; z-
index:13">
  <object classid="clsid:D27CDB6E-AE6D-11cf-96B8-444553540000"
codebase="http://download.macromedia.com/pub/shockwave/cabs/flash/swflash.cab#version=6,0
,29,0" width="60" height="17">
  <param name="BASE" value=".">
  <param name="movie" value="rayarequest.swf">
  <param name="quality" value="high">
  <param name="BGCOLOR" value="#FF9900">
  <embed src="rayarequest.swf" width="60" height="17" quality="high"
pluginspage="http://www.macromedia.com/go/getflashplayer" type="application/x-shockwave-
flash" bgcolor="#FF9900" base="."></embed></object>
</div>

<div id="Layer11" style="position:absolute; left:25px; top:325px; width:80px; height:1px; z-
index:14">
  <object classid="clsid:D27CDB6E-AE6D-11cf-96B8-444553540000"
codebase="http://download.macromedia.com/pub/shockwave/cabs/flash/swflash.cab#version=6,0
,29,0" width="72" height="17">
  <param name="movie" value="asyurarequest.swf">
  <param name="quality" value="high"><param name="BGCOLOR" value="#FF9900">
  <embed src="asyurarequest.swf" width="72" height="17" quality="high"
pluginspage="http://www.macromedia.com/go/getflashplayer" type="application/x-shockwave-
flash" bgcolor="#FF9900"></embed></object>
</div>

<div id="Layer12" style="position:absolute; left:29px; top:350px; width:73px; height:16px; z-
index:15">
  <object classid="clsid:D27CDB6E-AE6D-11cf-96B8-444553540000"
codebase="http://download.macromedia.com/pub/shockwave/cabs/flash/swflash.cab#version=6,0
,29,0" width="61" height="17">
  <param name="movie" value="deepavalirequest.swf">
  <param name="quality" value="high"><param name="BGCOLOR" value="#FF9900">
  <embed src="deepavalirequest.swf" width="61" height="17" quality="high"
pluginspage="http://www.macromedia.com/go/getflashplayer" type="application/x-shockwave-
flash" bgcolor="#FF9900"></embed></object>
```



```
</div>
<div id="Layer14" style="position:absolute; left:15px; top:375px; width:100px; height:14px; z-
index:17">
  <object classid="clsid:D27CDB6E-AE6D-11cf-96B8-444553540000"
codebase="http://download.macromedia.com/pub/shockwave/cabs/flash/swflash.cab#version=6,0
,29,0" width="100" height="14">
  <param name="movie" value="kaamatanrequest.swf">
  <param name="quality" value="high"><param name="BGCOLOR" value="#FF9900">
  <embed src="kaamatanrequest.swf" width="100" height="14" quality="high"
pluginspage="http://www.macromedia.com/go/getflashplayer" type="application/x-shockwave-
flash" bgcolor="#FF9900"></embed></object>
</div>
<div id="Layer16" style="position:absolute; left:13px; top:398px; width:99px; height:16px; z-
index:19">
  <object classid="clsid:D27CDB6E-AE6D-11cf-96B8-444553540000"
codebase="http://download.macromedia.com/pub/shockwave/cabs/flash/swflash.cab#version=6,0
,29,0" width="88" height="17">
  <param name="movie" value="easterrequest.swf">
  <param name="quality" value="high"><param name="BGCOLOR" value="#FF9900">
  <embed src="easterrequest.swf" width="88" height="17" quality="high"
pluginspage="http://www.macromedia.com/go/getflashplayer" type="application/x-shockwave-
flash" bgcolor="#FF9900"></embed></object>
</div>
<div id="Layer17" style="position:absolute; left:32px; top:422px; width:61px; height:15px; z-
index:20">
  <object classid="clsid:D27CDB6E-AE6D-11cf-96B8-444553540000"
codebase="http://download.macromedia.com/pub/shockwave/cabs/flash/swflash.cab#version=6,0
,29,0" width="50" height="15">
  <param name="movie" value="krismasrequest.swf">
  <param name="quality" value="high"><param name="BGCOLOR" value="#FF9900">
  <embed src="krismasrequest.swf" width="50" height="15" quality="high"
pluginspage="http://www.macromedia.com/go/getflashplayer" type="application/x-shockwave-
flash" bgcolor="#FF9900"></embed></object>
</div>
<div id="Layer19" style="position:absolute; left:12px; top:473px; width:104px; height:16px; z-
index:22">
  <object classid="clsid:D27CDB6E-AE6D-11cf-96B8-444553540000"
codebase="http://download.macromedia.com/pub/shockwave/cabs/flash/swflash.cab#version=6,0
,29,0" width="102" height="15">
  <param name="movie" value="CNYrequest.swf">
  <param name="quality" value="high"><param name="BGCOLOR" value="#FF9900">
  <embed src="CNYrequest.swf" width="102" height="15" quality="high"
pluginspage="http://www.macromedia.com/go/getflashplayer" type="application/x-shockwave-
flash" bgcolor="#FF9900"></embed></object>
</div>
<div id="Layer18" style="position:absolute; left:8px; top:446px; width:112px; height:18px; z-
index:21">
  <object classid="clsid:D27CDB6E-AE6D-11cf-96B8-444553540000"
codebase="http://download.macromedia.com/pub/shockwave/cabs/flash/swflash.cab#version=6,0
,29,0" width="104" height="15">
  <param name="movie" value="kuihbulanrequest.swf">
```



```
<param name="quality" value="high"><param name="BGCOLOR" value="#FF9900">
<embed src="kuihbulanrequest.swf" width="104" height="15" quality="high"
pluginspage="http://www.macromedia.com/go/getflashplayer" type="application/x-shockwave-
flash" bgcolor="#FF9900"></embed></object>
</div>
<div id="Layer5" style="position:absolute; left:150px; top:155px; width:373px; height:17px; z-
index:32">
<object classid="clsid:D27CDB6E-AE6D-11cf-96B8-444553540000"
codebase="http://download.macromedia.com/pub/shockwave/cabs/flash/swflash.cab#version=5,0
,0,0" width="357" height="24">
<param name="movie" value="maklumbalasuser.swf">
<param name="quality" value="high">
<param name="bgcolor" value="#FF3333">
<param name="scale" value="exactfit">
<embed src="maklumbalasuser.swf" quality="high"
pluginspage="http://www.macromedia.com/shockwave/download/index.cgi?P1_Prod_Version=S
hockwaveFlash" type="application/x-shockwave-flash" scale="exactfit" width="357"
height="24" bgcolor="#FF3333"></embed>
</object>
</div>
<div id="Layer7" style="position:absolute; left:150px; top:180px; width:328px; height:23px; z-
index:33">
<object classid="clsid:D27CDB6E-AE6D-11cf-96B8-444553540000"
codebase="http://download.macromedia.com/pub/shockwave/cabs/flash/swflash.cab#version=5,0
,0,0" width="270" height="29">
<param name="movie" value="maklum.swf">
<param name="quality" value="high">
<param name="bgcolor" value="#FF3333">
<param name="scale" value="exactfit">
<embed src="maklum.swf" quality="high"
pluginspage="http://www.macromedia.com/shockwave/download/index.cgi?P1_Prod_Version=S
hockwaveFlash" type="application/x-shockwave-flash" scale="exactfit" width="270"
height="29" bgcolor="#FF3333"></embed>
</object>
</div>
<div id="Layer13" style="position:absolute; left:686px; top:63px; width:43px; height:40px; z-
index:39"><a href="default.htm"></a></div>
<table width="761" border="0" cellpadding="0" cellspacing="0">
<!--DWLayoutTable-->
<tr>
<td width="148" height="223">&nbsp;</td>
<td width="27">&nbsp;</td>
<td width="274">&nbsp;</td>
<td width="272">&nbsp;</td>
<td width="14">&nbsp;</td>
<td width="11">&nbsp;</td>
<td width="15">&nbsp;</td>
</tr>
<tr>
<td height="19"></td>
```



```
<td></td>
<td valign="top"><font color="#FF3300" size="1" face="Tahoma"><strong><a
href="paparkomen.asp">Untuk
memaparkan maklumbalas dari pengguna lain</a> </strong></font></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td height="8"></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td height="81"></td>
<td></td>
<td colspan="2" valign="top"><font color="#FF0000" size="4"
face="Verdana"><strong>Ruangan
Maklumbalas Pengguna </strong></font> <p><font size="2" face="Tahoma">Hantar
sebarang komen membina anda untuk meningkatkan lagi kandungan laman web
<strong><font color="#993300">Festive Food Online</font></strong>....</font></p></td>
<td>&nbsp;</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td height="28"></td>
<td colspan="5" valign="top"></td>
<td>&nbsp;</td>
</tr>
<tr>
<td height="233"></td>
<td></td>
<td colspan="3" valign="top"> <form name="form1" method="post" action="">
</form>
<form name="form1" method="POST" action="<%=MM_editAction%>">
<table width="543" border="0">
<!--DWLayoutTable-->
<tr>
<td width="244" height="22" bgcolor="#FFCC99"><strong><font size="1"
face="Verdana">Nama:</font></strong></td>
<td colspan="5" valign="top" bgcolor="#FFFFCC"><font size="1" face="Verdana">
<input name="nama" type="text" id="nama" size="50">
</font></td>
</tr>
</tr>
```

```

        <td height="22" bgcolor="#FFCC99"><strong><font size="1"
face="Verdana">Emel:</font></strong></td>
        <td colspan="5" valign="top" bgcolor="#FFFFCC"><font size="1" face="Verdana">
        <input name="emel" type="text" id="emel" size="50">
        </font></td>
    </tr>
    <tr>
        <td height="67" bgcolor="#FFCC99"><strong><font size="1"
face="Verdana">Komen:</font></strong></td>
        <td colspan="5" valign="top" bgcolor="#FFFFCC"><font size="1" face="Verdana">
        <textarea name="komen" cols="45" rows="5" id="komen"></textarea>
        </font></td>
    </tr>
    <tr>
        <td height="25">&nbsp;</td>
        <td width="93">&nbsp;</td>
        <td width="79" valign="top"><div align="center">
            <input name="hantar" type="submit" id="hantar" value="Hantar">
        </div></td>
        <td width="74" valign="top"><input name="padam" type="reset" id="padam"
value="Padam"></td>
        <td width="63">&nbsp;</td>
        <td width="9">&nbsp;</td>
    </tr>
</table>
<input type="hidden" name="MM_insert" value="form1">
</form></td>
<td>&nbsp;</td>
<td>&nbsp;</td>
</tr>
<tr>
    <td height="19"></td>
    <td></td>
    <td>&nbsp;</td>
    <td>&nbsp;</td>
    <td>&nbsp;</td>
    <td>&nbsp;</td>
    <td>&nbsp;</td>
    <td>&nbsp;</td>
    <td>&nbsp;</td>
</tr>
<tr>
    <td height="22"></td>
    <td></td>
    <td colspan="3" align="center" valign="top"><!--DWLayoutEmptyCell-->&nbsp;</td>
    <td>&nbsp;</td>
    <td>&nbsp;</td>
</tr>
<tr>
    <td height="216"></td>
    <td></td>
    <td>&nbsp;</td>
    <td>&nbsp;</td>

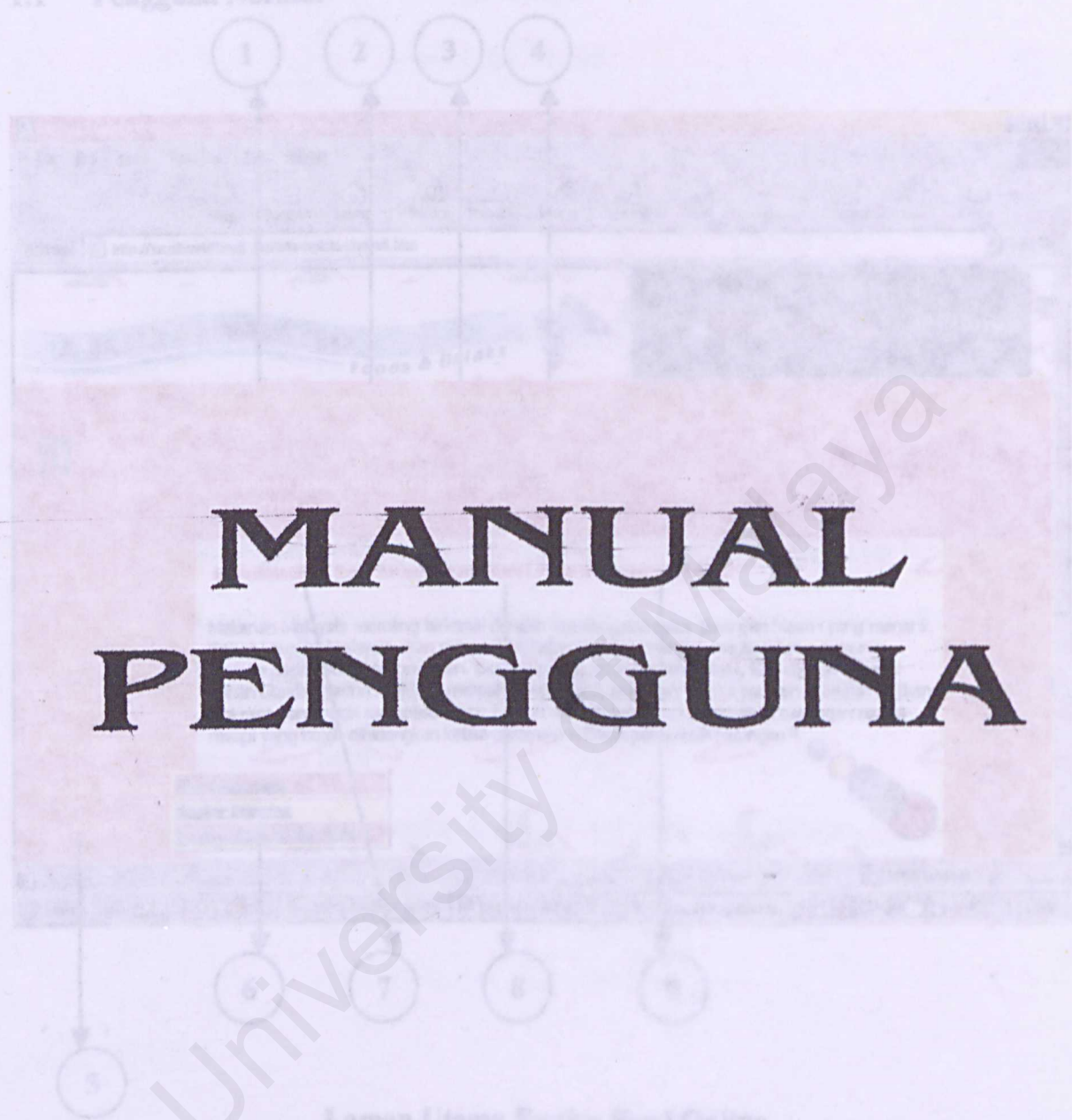
```


<td> </td>
<td> </td>
<td> </td>
</tr>
</table>
</body>
</html>

MANUAL
PENGGUNA

University of Malaya

1.1 Pengguna Normal

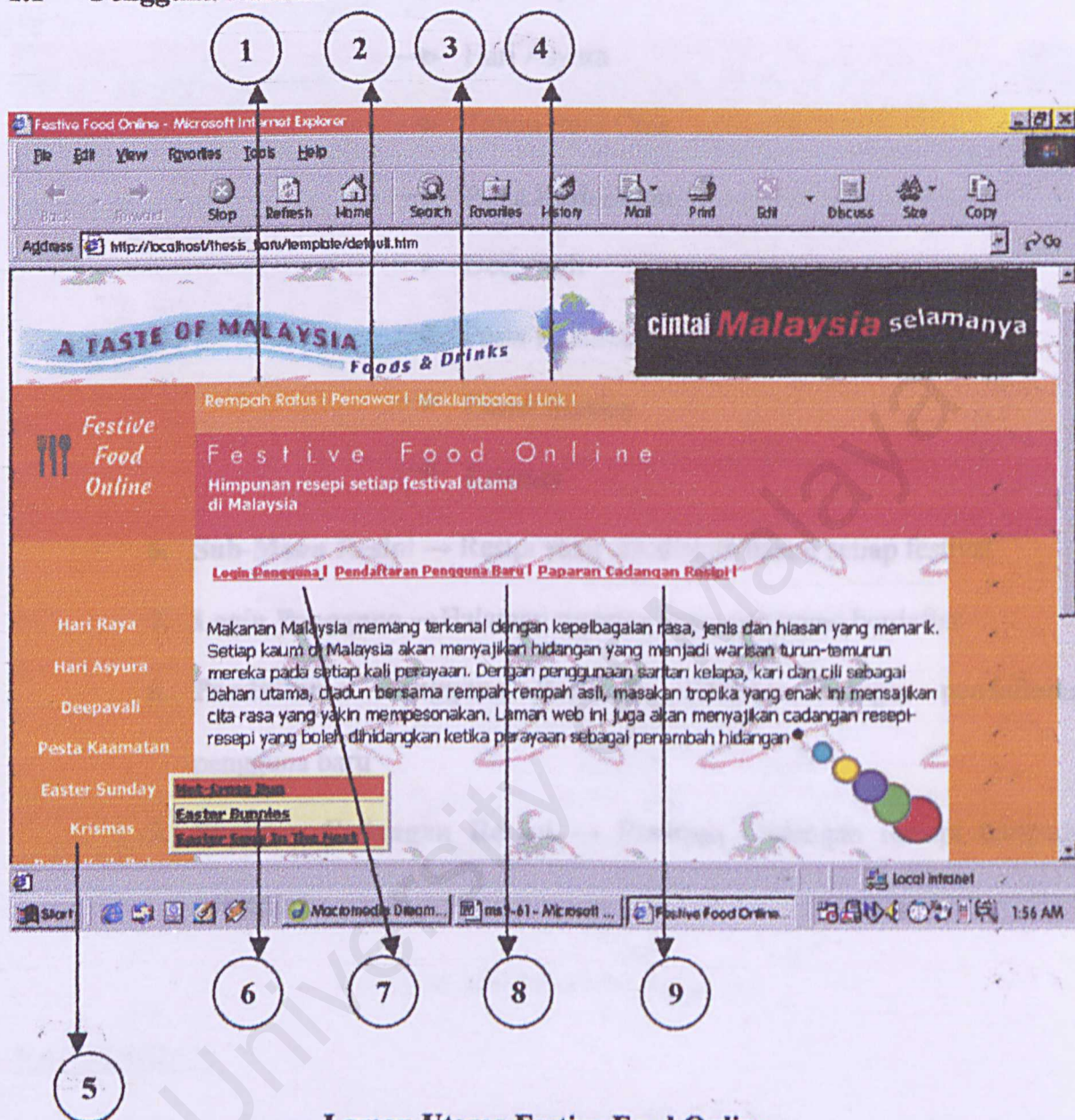


KANDUNGAN

1. Recepta Ratus --> Halaman recepta rangkai 100
2. Penawar --> Halaman Pelbagai penawar dari bahan semulajadi
3. Maklumbalas --> Halaman Maklumbalas Pengguna
4. Ijak --> Pautan ke laman beraja web yang berkaitan masakan

MANUAL PENGGUNA

1.1 Pengguna Normal



Laman Utama Festive Food Online

KANDUNGAN

1. **Rempah Ratus** → Halaman rempah ratus
2. **Penawar** → Halaman Pelbagai penawar dari bahan semulajadi
3. **Maklumbalas** → Halaman Maklumbalas Pengguna
4. **Link** → Pautan ke laman-laman web yang berkaitan masakan

5. Menu Resipi Festival → Dikategorikan mengikut setiap festival utama

di Malaysia → Hari Raya

→ Hari Asyura

→ Tahun Baru Cina

→ Pesta Kueh Bulan

→ Deepavali

→ Pesta Kaamatan

→ Easter Sunday

→ Krismas

6. Sub-Menu Resipi → Resipi yang disediakan dalam setiap festival

7. Login Pengguna → Halaman ruangan login pengguna berdaftar

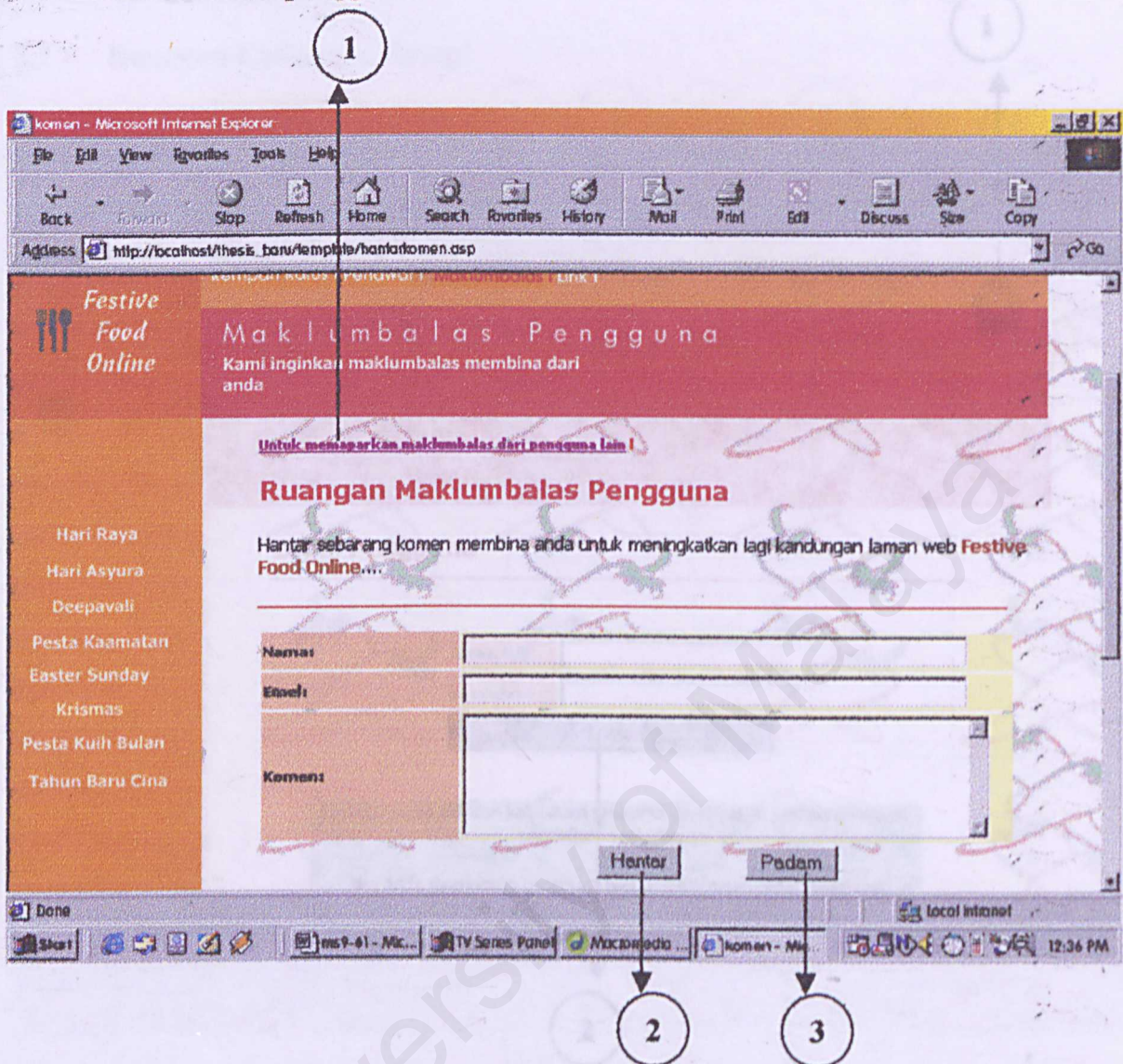
8. Pendaftaran Pengguna Baru → Halaman ruangan pendaftaran pengguna baru

9. Paparan Cadangan Resipi → Ruangan Cadangan Resipi daripada pengguna

KANDUNGAN

1. Paparan ke maklumbalas pengguna lain → halaman paparan maklumbalas pengguna lain
2. Butang Hantar → paparan maklumbalas pengguna
3. Padam → kosongkan butang maklumbalas

1.2 Maklumbalas pengguna

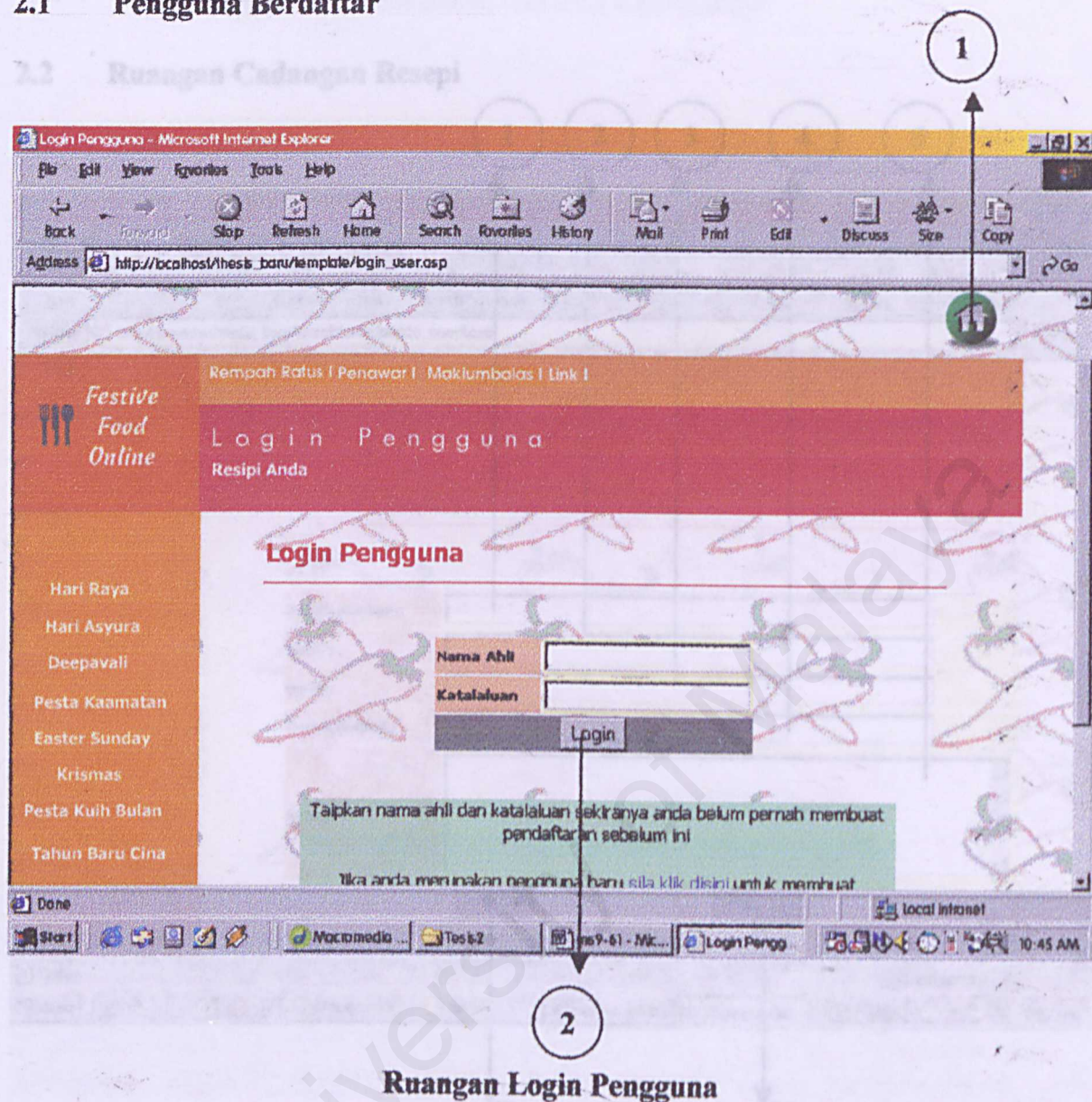


Ruangan Maklumbalas Pengguna

KANDUNGAN

1. Paparan ke maklumbalas pengguna lain → halaman paparan maklumbalas pengguna lain
2. Butang Hantar → paparan maklumbalas pengguna
3. Padam → kosongkan borang maklumbalas

2.1 Pengguna Berdaftar



KANDUNGAN

1. Laman Utama (Home) → Kembali ke halaman utama
2. Butang Login → Ruangan Cadangan Resipi

2. Nama → Nama penghantar resipi

3. Email → Email Penghantar resipi

4. Nama Resipi → Nama resipi yang dihantar

2.2 Ruangan Cadangan Resepi

Ruangan Cadangan Resepi - Microsoft Internet Explorer

File Edit View Favorites Tools Help

Back Forward Stop Refresh Home Search Favorites History Mail Print Edit Discuss Size Copy

Address http://localhost/thesis_baru/template/cadangan_resipi.asp Go

Online

Hantarkan cadangan resipi anda kepada kami untuk dikongsi bersama

Ruangan Cadangan Resepi

Hari Raya
Hari Asyura
Deepavali
Pesta Kaamatan
Easter Sunday
Krismas
Pesta Kuli Bulan
Tahun Baru Cina

Tarikh Hantar :
Nama :
Email :
Nama Resepi :
Resepi :

Hantar Padam

Done

Short Macromedia ... Tesis2 ms9-01 - Nik... Ruangan Co... Local intranet 11:07 AM

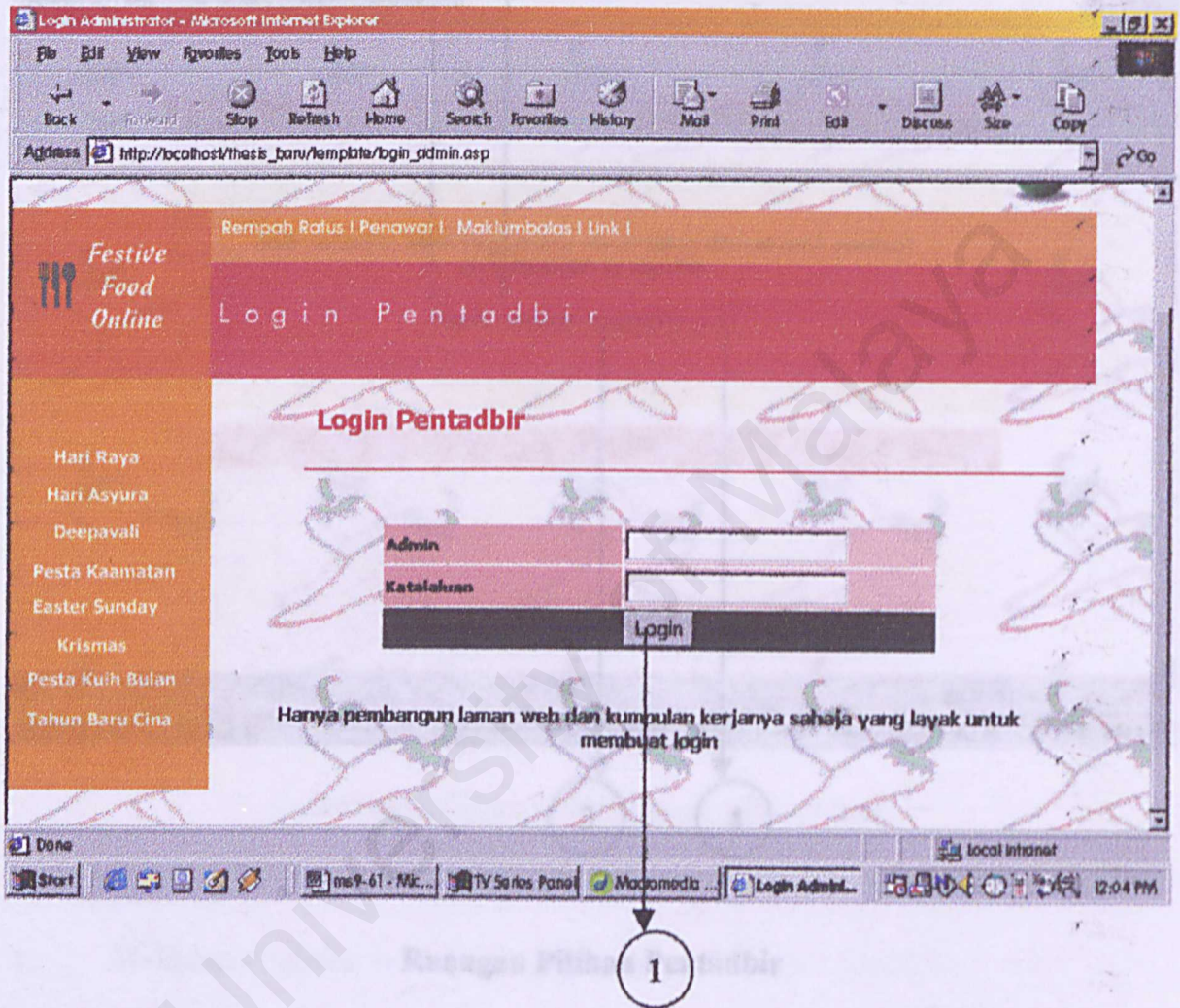
Ruangan Cadangan Resepi

KANDUNGAN

1. **Tarikh Hantar** → Tarikh resipi dihantar pengguna
2. **Nama** → Nama penghantar resipi
3. **Email** → Email Penghantar resipi
4. **Nama Resepi** → Nama resipi yang dihantar

5. Resepi → Bahan-bahan dan cara memasaknya

3.1 Login Pentadbir



KANDUNGAN

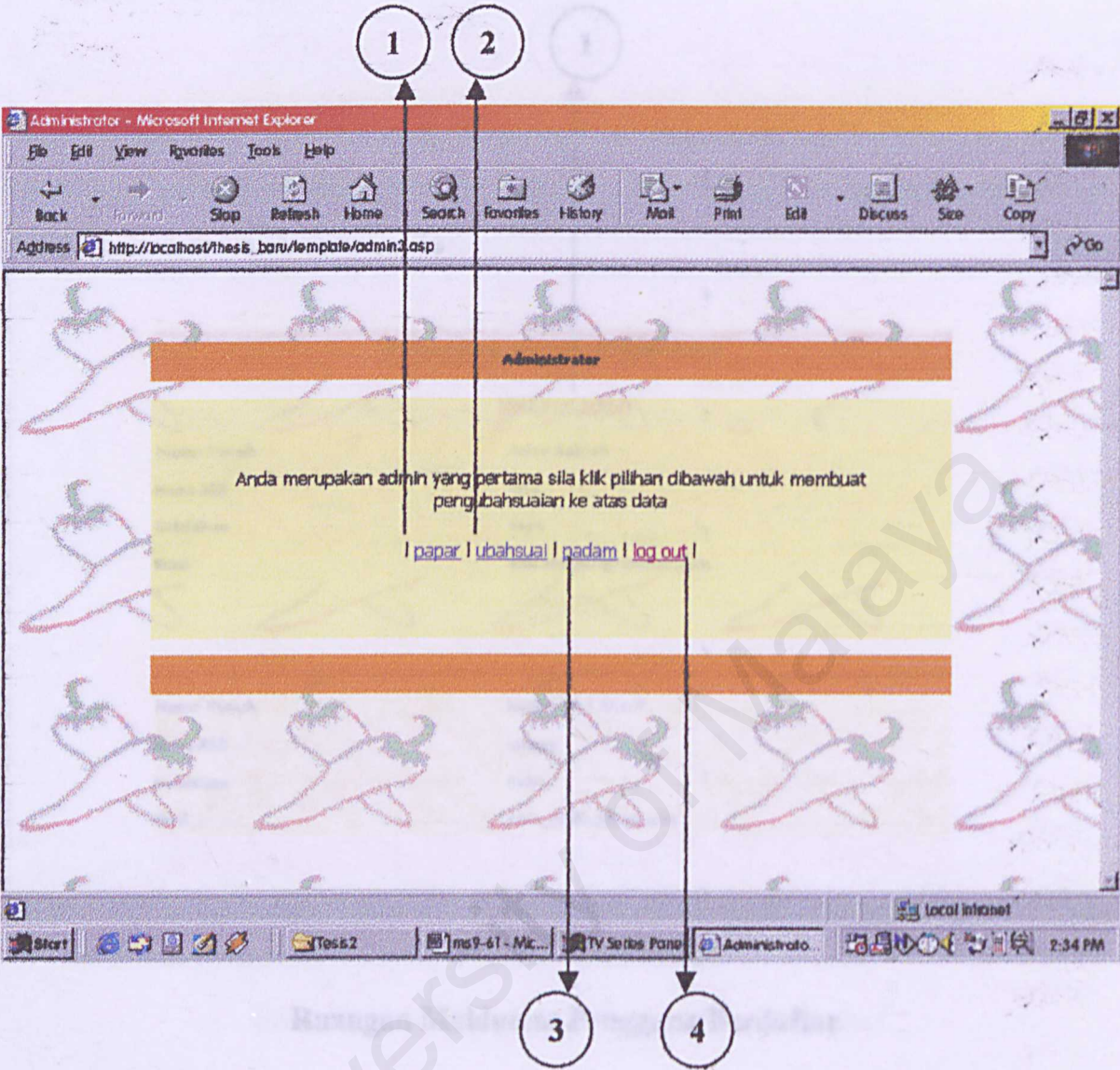
1. Butang Login → Halaman pilihan untuk papat, padam, ubahsuai data pengguna

2. Butang Ubahsuai → Halaman ubahsuai maklumat pengguna berdaftar

3. Butang Padam → Halaman padam maklumat pengguna berdaftar

4. Butang Log Out → Halaman log in pentadbir

3.2 Menu Pentadbir

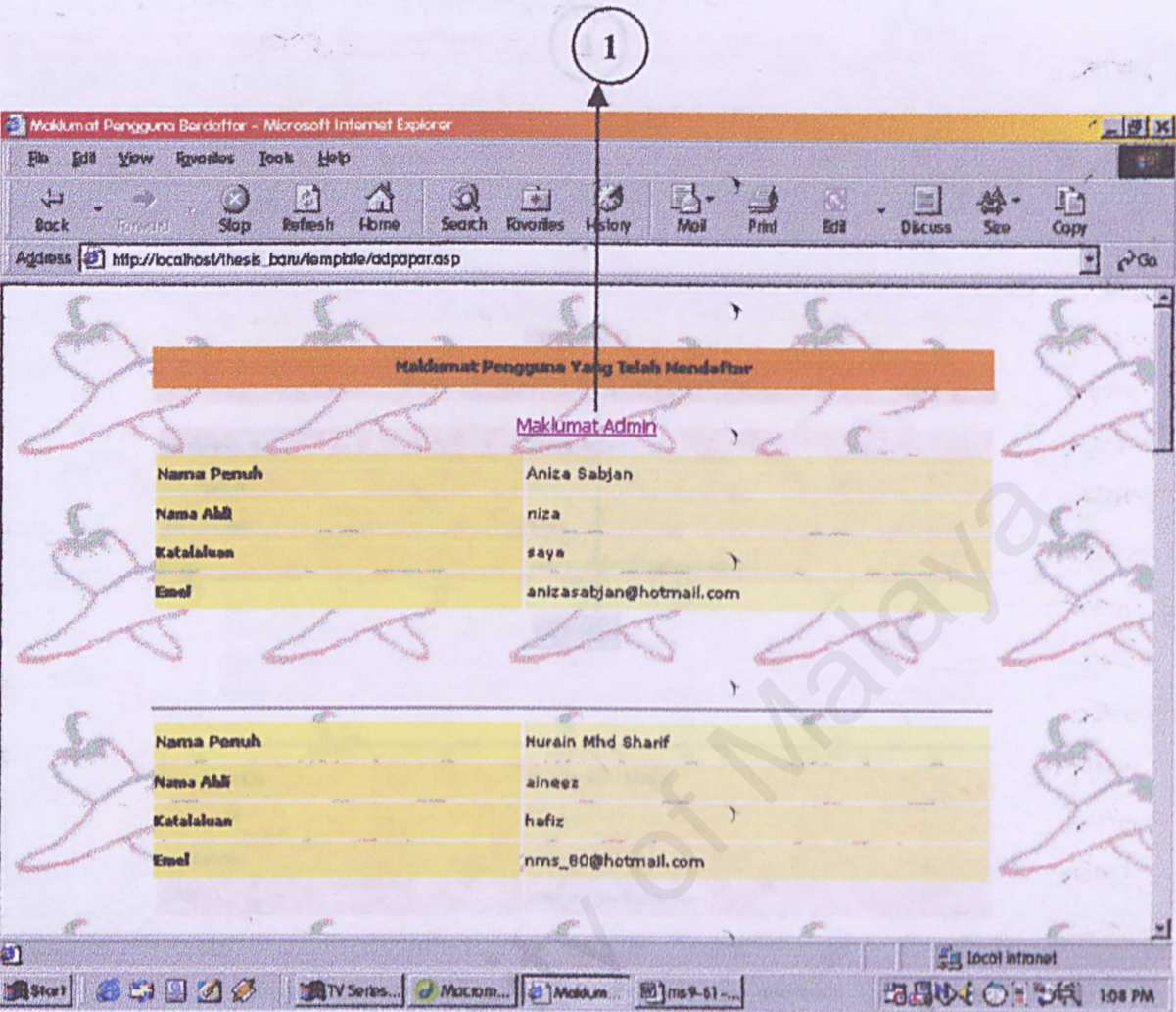


Ruangan Pilihan Pentadbir

KANDUNGAN

- 1. **Papar** → Halaman paparan maklumat pengguna berdaftar
- 2. **Ubahsuai** → Halaman ubahsuai maklumat pengguna berdaftar
- 3. **Padam** → Halaman padam maklumat pengguna berdaftar
- 4. **Log Out** → Halaman log in pentadbir

3.2.1 Menu Paparan Maklumat Pengguna Berdaftar

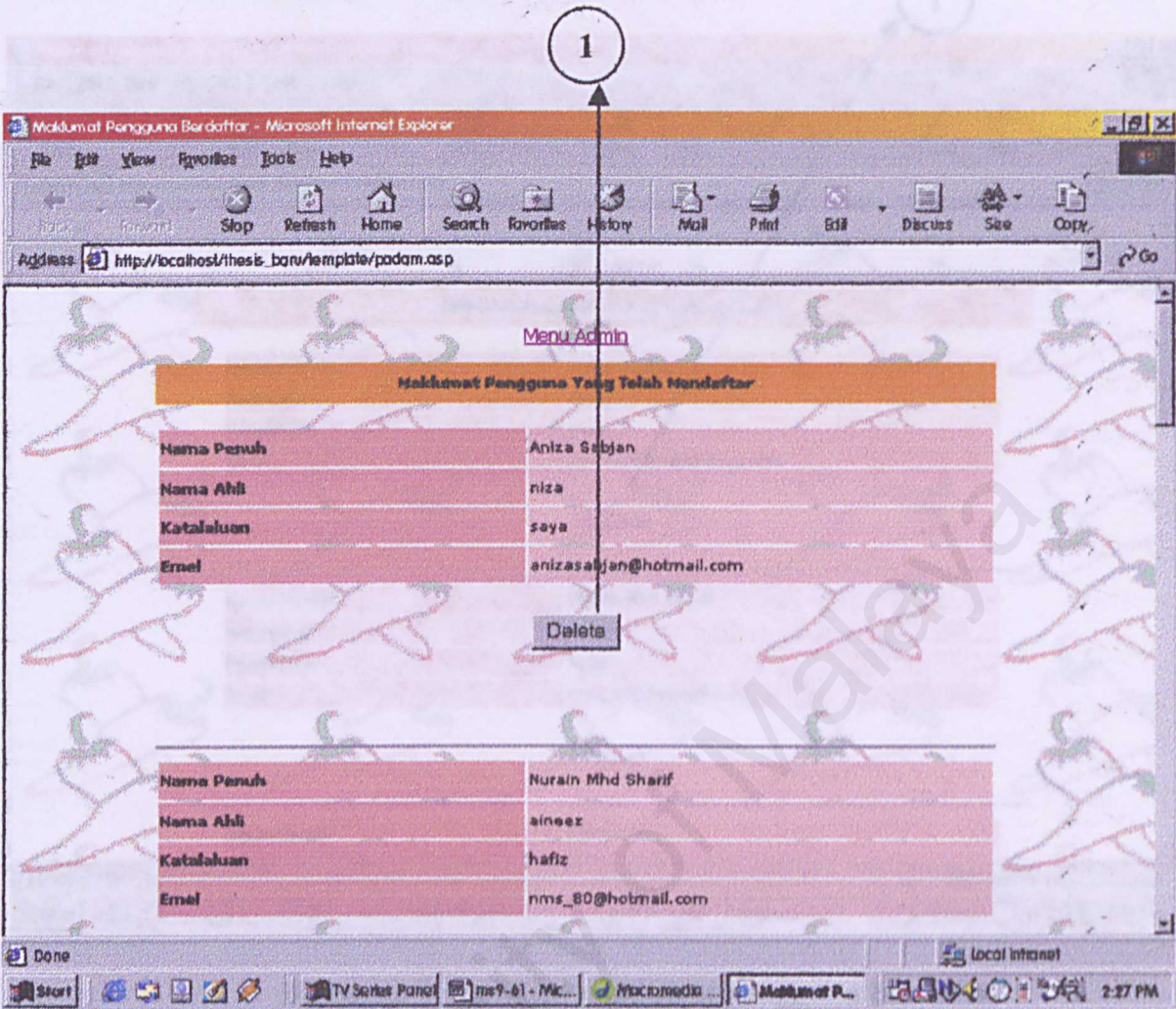


Ruangan Maklumat Pengguna Berdaftar

KANDUNGAN

- 1. Maklumat Admin → Halaman pilihan pentadbir pengguna berdaftar

3.2.2 Menu Padam Maklumat Pengguna Berdaftar

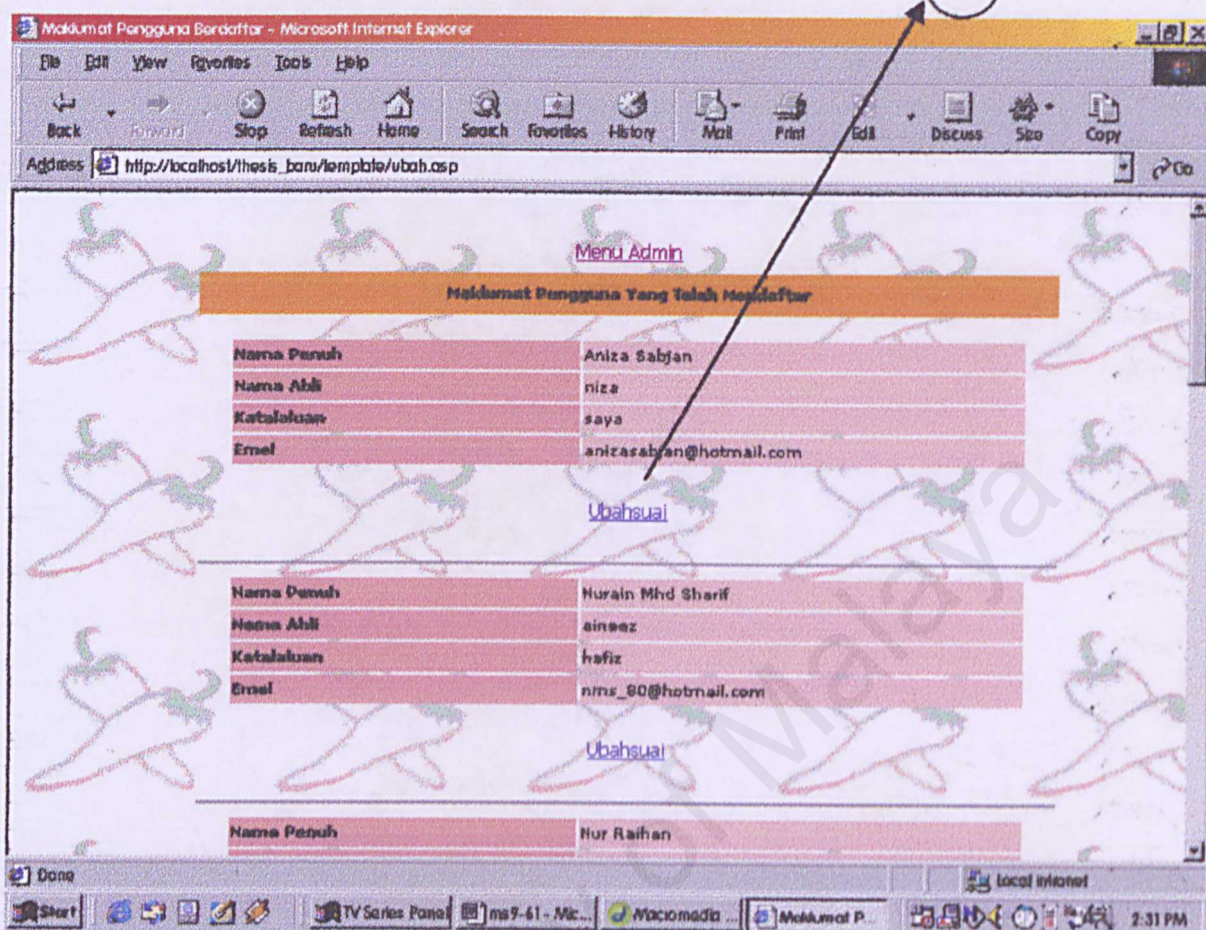


Halaman Padam maklumat pengguna berdaftar

KANDUNGAN

- 1. Butang Padam → Padam maklumat pengguna berdaftar

3.2.3 Menu Kemaskini Maklumat Pengguna berdaftar



Ruangan Kemaskini maklumat pengguna berdaftar

KANDUNGAN

1. Butang Ubahsua → Kemaskini Maklumat Pengguna berdaftar